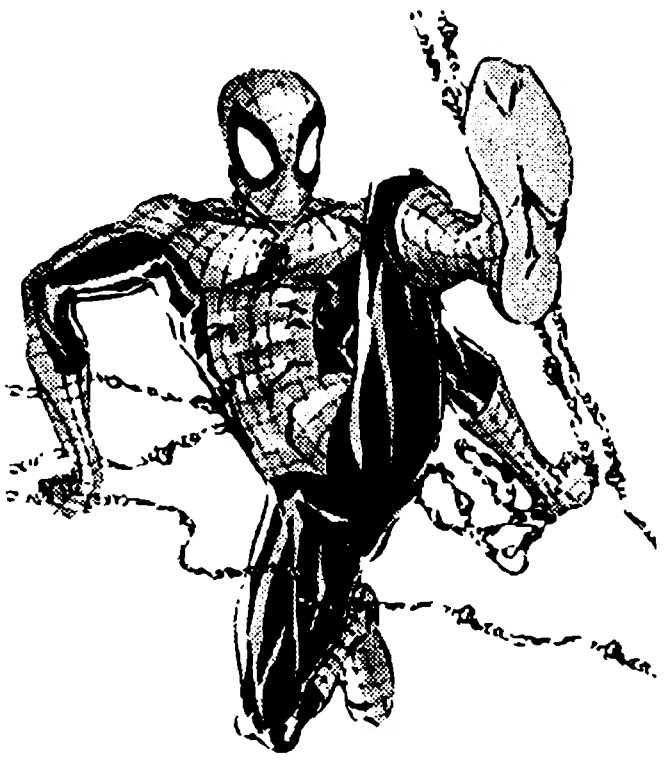
Энциклопедия лучших игр SEGA

3 выпуск

5000 кодов, паролей, секретов

ПОЛНЫЕ ОПИСАНИЯ

SEGA Энциклопедия Лучших игр 3



Энциклопедия
лучших игр
для
Sega Mega Drive II
(Genesis)

**Секреты, полные описания,
коды, пароли,
советы по прохождению**

выпуск 3

«Нева-Визит»
Санкт-Петербург
2002

ББК 22.18
УДК 681.3: 794(03)
С 30

С 30 Энциклопедия лучших игр для 16-битных приставок SEGA («Sega Mega Drive II» и «Sega Genesis», выпуск 3) – СПб, «Нева-Визит», 2002. – 416 стр.

ISBN 5-93603-021-0

В книге представлены описания видеоигр для приставок SEGA. Приведены секреты, коды и пароли, изложены игровые приемы, даны советы, облегчающие прохождение игр. Книга предназначена для широкого круга читателей.

Гигиенического сертификата не требует (письмо №13-07-19-5833 от 31.12.97)

Все упомянутые в данном издании товарные знаки и зарегистрированные товарные знаки принадлежат своим законным владельцам.

**Налоговая льгота – общероссийский классификатор продукции
ОК–005–93. Том 2. 953000. Книги, брошюры.**

ISBN 5-93603-021-0

© Издательство «Нева-Визит»

Содержание

Предисловие 7

ПОЛНЫЕ ОПИСАНИЯ

AWESOME POSSUM 9
BLOODSHOT 16
BUBBA & STIX 23
CONTRA HARD CORPS 28
DYNAMIT HEDDY 33
ECCO THE DOLPHIN 40
GARGOYLES 59
GENERAL CHAOS 65
GENGHIS KHAN II 71
GOLDEN AXE 80
GOLDEN AXE III 90
HERZOG ZWEI 107
HOOK 112
HURRICANES 119
JAMES BOND. THE DUEL 130
MAXIMUM CARNAGE 135
MIG-29. FIGHTER PILOT 142
PACIFIC THEATER OF OPERATION 156
PHANTASY STAR II 172
POCAHONTAS 212
RED ZONE 220
ROBOCOP VERSUS TERMINATOR 228
SECOND SAMURAI 237
SKELETON KREW 242
STAR GATE 251
SUNSET RIDERS 263
SUPER BATTLESHIP 273
SUPER BATTLETANK: WAR IN THE GULF 277
THEME PARK 289
TIN TIN IN TIBET 312
TRUE LIES 317

Abrams Battle Tank 324
Addams Family 324
Aero the Acro-Bat 1 324
Aero the Acro-Bat 2 324
After Burner 2 324
Air Diver 325
Aisle Lord 325
Aladdin 325
Alien 3 325
Alien Soldier 325
Alien Storm 326
Alisia Dragoon 326
Altered Beast 326
Animaniacs 327
Another World (Out of This World) .. 327
Arch Rivals 327

Arcus Odyssey 328
Arnold Palmer Tour Golf 328
Arrow Flash 329
Asterix and the Great Rescue 329
Athlete Power 329
Awesome Possum 329
B.O.B. 329
Back to the Future 3 330
Barkley: Shut Up and Jam 330
Barkley: Shut Up and Jam 2 330
Batman & Robin 330
Batman Forever 330
Batman: Revenge of the Joker 331
Battletech 332
Battletoads & Double Dragon 332
Beast Wrestler 332
Beavis and Butt-Head 332
Best of the Best:
Championship Karate 333
Bio-Hazard Battle (Crying) 333
Black Hole Assault 333
Blood Shot (Battle Frenzy) 334
Boogerman:
A Pick & Flick Adventure 334
Boy Soccer Team 3 334
Bubba'n'Stix 335
Bubble & Squeak 335
Bubsy 336
Bubsy 2: Defines Delays 336
Bulls vs. Blasers 336
Bulls vs. Lakers and
the NBA Playoffs 337
Burning Force 337
Caesar's Palace 337
Cannon Fodder 337
Castlevania: Bloodlines 338
Centurion: Defender of Rome 338
Chakan: the Forever Man 338
Chuck Rock 339
Chuck Rock 2 339
Cliffhanger 339
Cobra Command 339
Combat Cars 339
Comix Zone 339
Contra Hard Corps 340
Cool Spot 340
Cosmic Carnage (Cyber Brawl) 340
Cosmic Spacehead 340
Crue Ball: Heavy Metal Pinball 340
Curse 341
Cyber Ball 341
Daffy Duck in Hollywood 342
Dangerous vs. Seed 342
Dare Before Christmas 342
Darius 2 342
David Robinson's Supreme
Court Bas ketball 342
Deadly Moves 343
Decap Attack 343
Demolition Man 343
Desert Strike: Return to the Gulf 343
Devil Crash (Dragon's Fury) 344
Dino Land 344
Dinosaurs for Hire 344
Donald in Maui Mallard 345
Doom Troopers 345
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine . 345
Dracula (Bram Stocker's Dracula) 345
Dyna Brothers 2 346
Dynamite Duke 346
Dynamite Headdy 347
EA Hockey 347
Earnest Evans 347
Earthworm Jim 347
Earthworm Jim 2 347
Ecco the Dolphin 348
Ecco 2: the Tides of Time
(Dolphin 2) 348
Ecco Junior 349
El Viento 349
European Club Soccer 349
Exo Squad (The) 350
F-15 Strike Eagle 1 350
F-22 Interceptor 350

F - 117 Night Storm 351
Fantasia 351
Ferrari Grand Prix Challenge 352
Fido Dido 352
FIFA International Soccer 352
FIFA Soccer'95 353
Fire Mustang 353
Fire Shark 353
Flicky 354
Flinstones (The) 354
Gaiares 354
Garfield: Caught in the Act 355
Gargoyles 355
Generation Lost 355
Ghouls'n' Ghosts 356
Global Gladiators 356
Gods 357
Golden Axe 357
Golden Axe 2 357
Golden Axe 3 358
Green Dog:
the Beached Surfer Dude 358
Hard Ball 359
Herzog Zwei 359
Humans 359
Incredible Hulk (The) 360
Indiana Jones Greatest Adventures 360
James Pond 3: Operation Starfish 360
Joe Montana 3 360
Judge Dredd 361
Jungle Book (The) 361
Jungle Strike 361
Jurassic Park 362
King Salmon 362
Krusty's Super Fun House
(Simpsons) 363
Lawnmower Man (The) 363
Lemmings 363
Lemmings 2 363
LHX Attack Chopper 364
Lion King (The) 364
Lost Vikings (The) 365
Lost World (The) (Jurassic Park 3) ... 365
M.U.S.H.A. (Aleste) 365
Madden NFL' 96 366
Marco's Magic Soccer 367
(Marco's Magic Football) 367
Mario Andretti Racing
(Andretti Racing) 367
Mario Lemieux Ice Hockey 368
Marsupilami 369
Marvel Land 369
Mega Bomberman 369
Mega Turrican 370
Metal Marines 370
Mickey Mania 370
Micro Machines 370
Mighty Max
(The Adventures of Mighty Max) 370
Misadventures of Flink (The) 370
Monaco Grand Prix 2
(Ayrton Senna's SMGP 2) 371
Mortal Kombat 371
mortal kombat 2 372
Mortal Kombat-3 374
Mortal Kombat Ultimate – 3 378
Mr. Nuts 383
Mutant League Football 383
Mutant League Hockey 383
NBA Jam 383
NFL Sports Talk '93 384
Out Run (Out Runner) 384
Pagemaster (The) 384
Pete Sampras Tennis'96 384
Phelios 384
Pink Panther in
«Pink Goes to Hollywood» 385
Pirates of Dark Water (The) 385
Pitfall : the Mayan Adventure 385
Pocahontas 385
Polterguy 385
Power Ball 386
Power Drive 386
Predator 2 386

Primal Rage 386
Prince of Persia 388
Quack Shot Starring Donald Duck 389
Queen of the Road 390
Radical Rex 390
Rebel Assault 390
Red Zone 390
Ren & Stimpy Show
(Stimpy's Invention (The)) 390
Road Rash 391
Road Rash 3 391
Roar of the Beast
(Beauty & the Beast) 391
Robocop vs. Terminator 391
Rolling Thunder 392
Rolling Thunder 2 392
Rolling Thunder 3 393
S.S. Lucifer: Man Overboard
(Lucifer) 393
Saint Sword 394
Second Samurai
(Samurai The Second) 394
Shadow Dancer 394
Shadowrun 394
Shaq Fu 395
Shinobi 3:
Return of the Ninja Master 395
Shove It! The Warehouse Game 395
Skeleton Crew 395
Skitchin' 396
Slaughter Sport 396
Smurfs (The) 396
Snow Bros. Nick & Tom 396
Soldiers of Fortune (Chaos Engine) .. 397
Sonic 3D Flickies island (Sonic 6) 397
Sonic Spinball 397
Sonic the Hedgehog 397
Sonic the Hedgehog 2 397
Sonic the Hedgehog 3 398
SplatterHouse 2 398
SplatterHouse 3 398
Spot Goes to Hollywood 399
Star Trek : Deep Space Nine 399
Streets of Rage (Bare KNUckle) 399
Streets of Rage 2 (Bare Knuckle 2) 399
Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 3) 400
Sunset Riders 400
Super Hydlide 400
TechnoCop 400
Teenage Mutant Ninja Turtles:
the Tournament Fighters 401
Terminator 2 (T2):
the Arcade Game 401
Theme Park 401
Tin Head 401
Tiny Toon Adventures:
Buster's Hidden Treasure 401
Toe Jam & Earl 401
Toe Jam and Earl 2:
In Panic of Funkotron 402
Tom&Jerry: Frantic Antics 402
Toy Story 402
True Lies 403
Turrican 403
Twin Cobra 403
Twinkle Tale 403
Universal Soldier 404
Urban Strike 404
Vectorman 404
Vectorman 2 405
Verytex 405
Warlock 405
Warrior of Rome 405
Wiz'n'Liz 405
Wolverine 406
World of Illusion 406
X-Men 406
X-Men 2: the Clone Wars 406
Y's 407
Zero the Kamikaze Squirrel 407
Zero Tolerance 407
Zombies Ate My Neighbors 407
Zool: Ninja of the N - Th Dimention .. 407
Товары-почтой 408

Предисловие

Здравствуйте!

Мы рады новой встрече с вами. Встрече на просторах вселенной видеоигр. Не побоимся этого громкого слова - это действительно безграничная вселенная, в которой каждый может найти уголок себе по душе. Надеемся, что наши книги станут надежным путеводителем по этой вселенной.

На страницах нашей «Энциклопедии Лучших Игр» вы найдете описания действительно лучших игр для нашей любимой приставки, настоящих хитов. Например, такого хита, как Phantasy Star II - вы найдете не только подробнейшее, расписанное до мельчайших деталей, полное прохождение этой игры, но и карты всех без исключения городов и подземелий, в которых разворачивается действие этой игры. Без этих карт, полное описание, не помогло бы вам в сложных моментах игры.

Кроме того, вы найдете подробнейшее описание стратегических игр Theme Park и Red Zone - перед вами открываются все тонкости стратегии и тактики.

Очень значительную часть игр для нашей приставки составляют аркадные игры - простые, но вместе с тем захватывающе интересные, заставляющие забыть обо всем. Так, что нет ничего удивительного в том, что таким играм посвящен весьма значительная часть объема нашей книги. Ведь даже в самой простой с виду игре, можно найти массу секретов и неочевидных нюансов.

Ну и конечно же, вы найдете в нашей книге огромную подборку кодов. Играть по честному, конечно, хорошо. Но, согласитесь, всегда хочется проскочить трудный уровень, с первой попытки «завалить» слишком уж крутого босса.

Что ж, коды позволяют вам это сделать.

В дальнейших выпусках нашей «Энциклопедии» мы продолжим знакомить вас с лучшими играми для нашей любимой приставки.

Оставайтесь с нами!

Мы ждем писем с советами и предложениями по улучшению книг этой серии. Нам очень важно знать ваше мнение о качестве описания игр, какие рубрики следует помещать в будущих выпусках.

Пишите нам по адресу: **198005, г. Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29,**
Издательство «Нева-Визит»

До новых встреч – играйте и выигрывайте.

Авторский коллектив

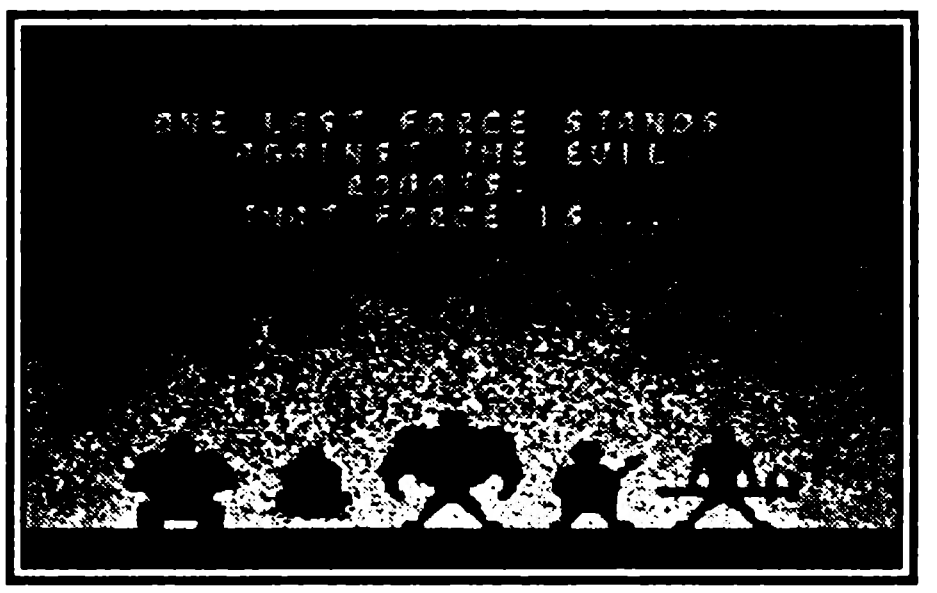
AWESOME POSSUM

ОТВАЖНЫЙ ОПОССУМ

Tengen ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Мой маленький дружок, хочешь, я расскажу тебе сказку? Правда, она чем-то очень похожа на многие знакомые тебе истории, но тем не менее что-то в ней есть милое и обаятельное. Итак, дружок, слушай старую-старую сказку на новый лад.

Описание игры



Прошло с наших архаичных времен каких-нибудь 20 лет, и человечество наконец-то смогло осуществить свою давнюю мечту, автоматизировав все, что только можно. Как пелось в песенке из незабвенного «Электроника»: «Позабыты хлопоты, остановлен бег, вкалывают роботы, а не человек!». К сожалению, через столько лет люди, похоже, совсем отупели, а вот приличное старое кино про мальчика из чемодана они перестали смотреть в детстве совершенно точно. Потому что, переложив всю трудовую и мыслительную нагрузку на толпу бездушных железяк, они немедленно дошли до полной экологической катастрофы. Дело в том, что слегка осмысленной груде металлолома совершенно все равно, что переводить на мусор. Увидят они лес — переработают, заметят водоем — загрязнят, про города и говорить нечего — в момент превратили в большие-большие помойки. И управлял всеми этими паразитами злой и сгорбленный доктор Машино. Конечно, одному ему пришлось нелегко, управлять такой армией глупых и недобрых машин в одиночку — дело трудное и неблагодарное, поэтому он нашел еще несколько столь же отвратительных сумасбродов и сделал их своими ближайшими соратниками и сподвижниками. Они быстренько собрались, распределили сферы влияния на планете, каждый из них соорудил себе из подручного материала подходящий костюмчик, оснащенный каким-либо приспособлением для уничтожения всего живого вокруг, и немедленно приступили к работе. С большим энтузиазмом, между прочим. И вот звери, которые давно уже поняли, что на людей рассчитывать не приходится, решили объединить усилия, чтобы все-таки попытаться спасти родную Землю от полного опустошения, а себя, любимых,

от не менее полного вымирания. На роль героя они подавляющим большинством голосов решили выдвинуть Отважного Опоссума, то есть вас. Отныне вы, в лице, точнее, конечно в морде, но не звучит, данного зверя обязаны немедленно пресекать любые попытки пресловутого доктора Машино намусорить не только на планете, но даже в своей будущей камере.

Часть первая

The Rain Forest. Дождливый лес

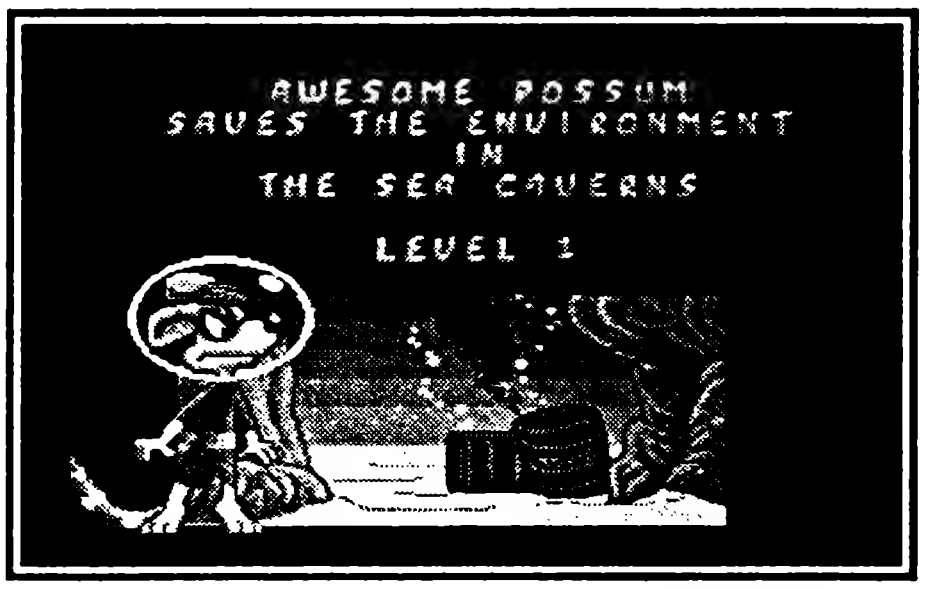
Раз, два, три, четыре, пять, я, то есть, вы идем искать! Злодеи расплодились в огромных количествах, так что вначале бегать за ними далеко не придется. И начинаете вы выполнять свое особо важное задание со своего родного тропического леса, поливаемого приятным тропическим же ливнем, при этом уже порядком загаженного. В нем безмятежно прижились всякие разные роботы, готовые распилить все, что под руку попало. Имейте при этом в виду, что им все равно кого или что, поэтому остерегайтесь — примут за бревнышко средней величины и переработают, ни разу не задумавшись над происходящим, потому что думать им и некогда и нечем. Так что не стоит разводить с ними церемонии, прыгайте им на голову, да и дело с концом. Делайте это поаккуратнее, когда встречаетесь с самолетами или машинами для уничтожения окружающей среды, да смотрите, не перепутайте врага с капканом или горой колючек, иначе будет очень больно. Если же вам понадобится прыгнуть повыше, смело используйте барабаны и катапульты, в изобилии расставленные по всему лесу. Но не стоит слишком увлекаться полетами, потому что иногда вы рискуете внезапно налететь прямой наводкой на фрезу одной из лесопилок, построенных для того, чтобы переводить на опилки древесину, а не героев-Опоссумов. Так что стоит поискать какое-нибудь средство передвижения. Например, носорога или гигантскую пчелу. Конечно же, они с радостью согласятся оказать вам посильную помощь в вашем трудном и благородном деле генеральной уборки планетарного масштаба, но вот именно с силами у вашей пчелы возникнут проблемы, и довольно скоро, все-таки она не предназначена природой, чтобы таскать на себе такие тяжести, так что на пчеле долго не покатаешься, и стоит поискать носорога, он покрепче будет.

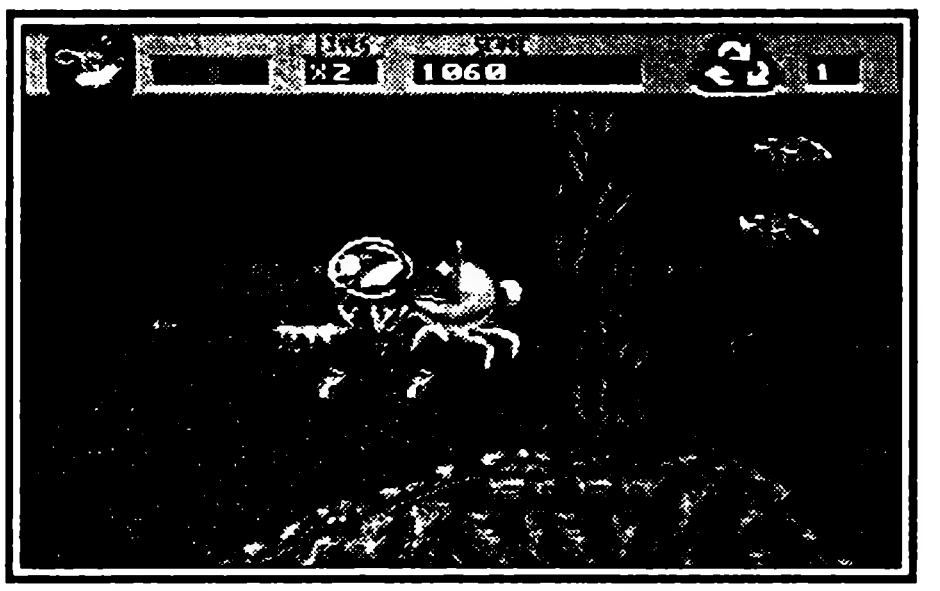
Вскоре выяснится, что все леса планеты захвачены злым «Пожаром», который и является, соответственно, первым боссом. Кликуху же свою он получил из-за костюма, на котором расположен мощный огнемет, с помощью которого он с легкостью превратит вас в симпатичную котлетку из Опоссума, если вы ненароком зазеваетесь. Так что в битве с боссом, прыгая ему все время на голову, старайтесь все-таки как-то уворачиваться от струи огнемета, иначе вам станет несколько жарковато. Действуя таким образом, вы через некоторое время отобьете у него всякую охоту на вас нападать и сможете идти дальше.

Часть вторая

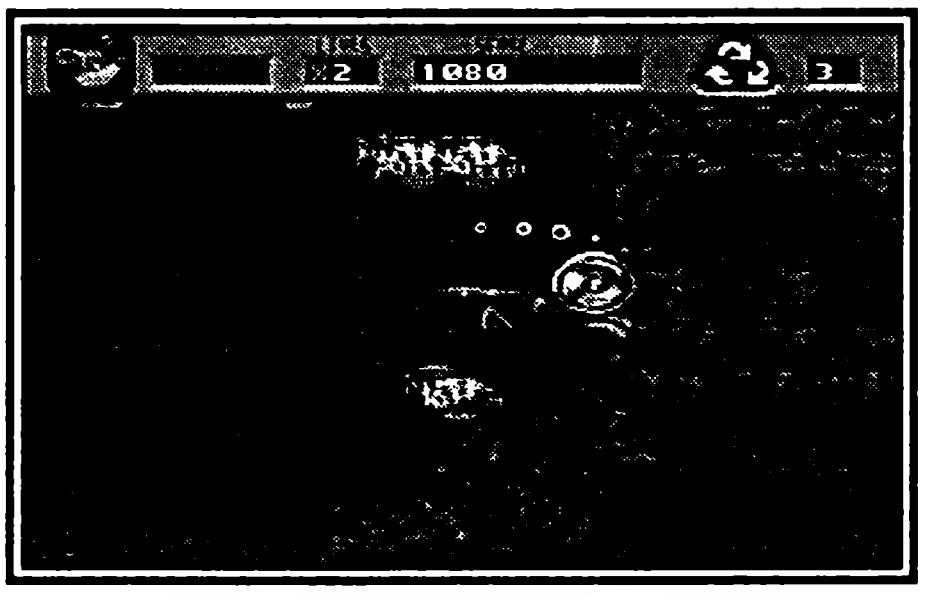
The Sea Caverns. Морские пещеры

Многое можно неожиданно выяснить, отправляясь в столь долгое и опасное путешествие. Ваш герой, например, с изумлением обнаружил, что всю жизнь провел на острове. Теперь придется пересечь океан, чтобы добраться до доктора Машино. Хорошо еще, что один знакомый бобер оказался большим любителем подводного плавания и одолжил лишний акваланг. Нацепив его, Опоссум немедленно погрузился в пучину океана и обнаружил, что по пути его ждет немало работы, потому что дно изрядно замусорено. Кроме того, в океане развелось множество странных существ, похожих на осьминогов в скафандрах. В мутных водах океана также резвились на просторе подозрительно нержавеющие роботы. А еще электрические угри и акулы, производство которых доктор Машино поставил на широкую ногу. Но самыми неприятными в общении оказались капитаны подводных лодок и батискафов, которые забавы ради все время норовили подстрелить незнакомую зверушку, спокойно плывущую по своим делам, самонаводящейся торпедой. Будь море им пухом. Чтобы поменьше нарываться на неприятности, старайтесь передвигаться по пещерам, тем более, что и с призами там побогаче. При случае можно прокатиться на скате, но за ним нужен глаз да глаз, а то сбежит. Но каким бы путем вы не плыли, а встречи с очередным соратником доктора Машино вам не миновать. Его зовут Нептун, опять же из-за костюма — странного сооружения для погру-





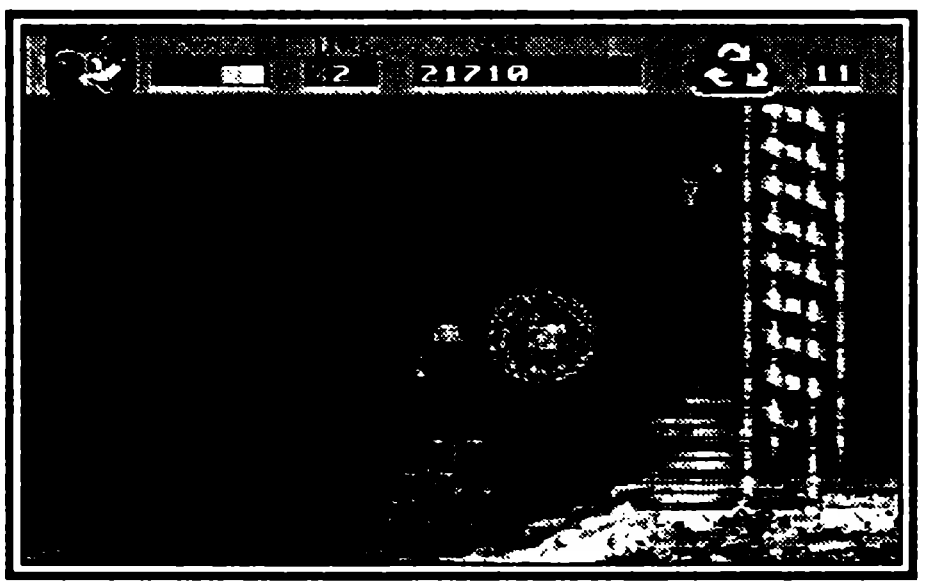
жения на большую глубину. Несмотря на нелепость внешнего вида, он способен передвигаться с очень большой скоростью. Правда, на ваше счастье, только по морскому дну. При этом он умеет метко стрелять острыми гарпунами, но только по горизонтали. Чтобы не оказаться на гарпуне, героическим Опоссумам рекомендуется держаться повыше, не давая Нептуну оказаться на одном уровне с вами, и время от времени совершать налеты на его слабую и беззащитную голову. Когда шлем Нептуна треснет под вашим натиском, а сам он пустит пузыри, вы с Опоссумом сможете двигаться дальше, оставляя за собой горы покалеченных врагов.



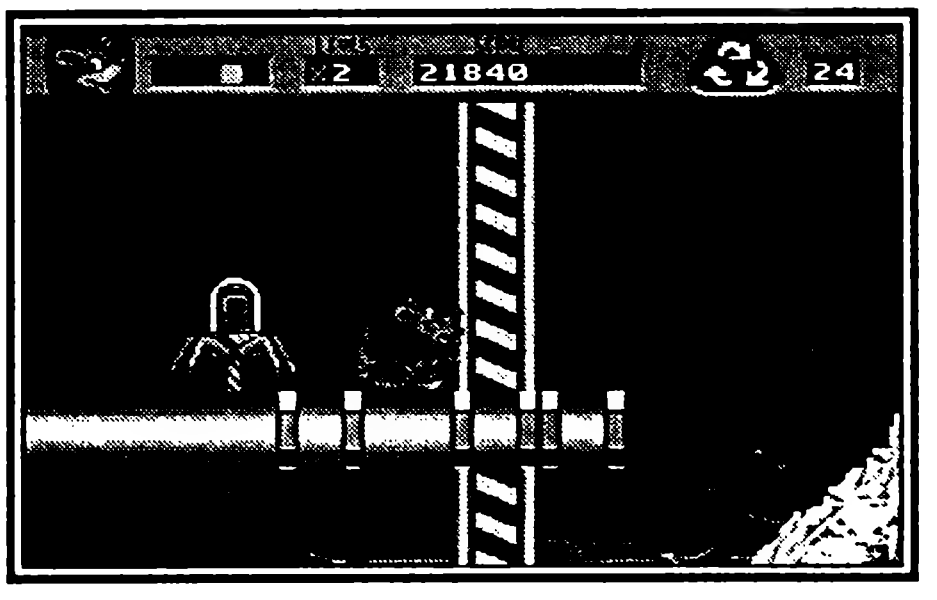
Часть третья

The Arctic Circle. Арктический цикл

Вылезая из воды, Опоссум обнаружил, что очутился он аж в районе полюса. Что ж, и здесь ему придется потрудиться, наводя порядок, так как дружки доктора Машино не дремали, задумывая глобальную операцию по превращению Земли в гигантскую свалку. И даже здесь, в Антарктиде, они отравляют жизнь пингвинам и всем остальным, как будто мало им трескучих морозов. Машино понастроил там всяких нефтепроводов и железобетонных конструкций, а в качестве охраны запустил целую свору собак-роботов и нескольких охранников на снегоходах, стреляющих самонаводящимися ракетами. Кроме этого, будьте осторожнее в пещере. Сосульки там так и норовят упасть прямо на голову, что ничего приятного, как вы уже догадались, вам не сулит. Для того, чтобы прыгнуть подальше, используйте старые покрышки, кем-то забытые во льдах Антарктиды, но, прыгая, следите, куда приземляетесь. Есть риск опрокинуть Опоссума прямо в воду, а здесь вам не Сочи, Опоссум, в отличие от того же моржа, существо нежное и теплолюбивое, так что купание в ледяной воде без длительной предварительной подготовки здоровья вашему герою ничуть не прибавит. При первом же удобном случае седлайте чайку, скорость она вам здорово увеличит, хотя это и не решит всех проблем сразу. Но, пережив массу приключений и отморозив себе все, что можно, вы наконец доберетесь до одной из многочисленных ледяных пещер, где обитает очередной приспешник



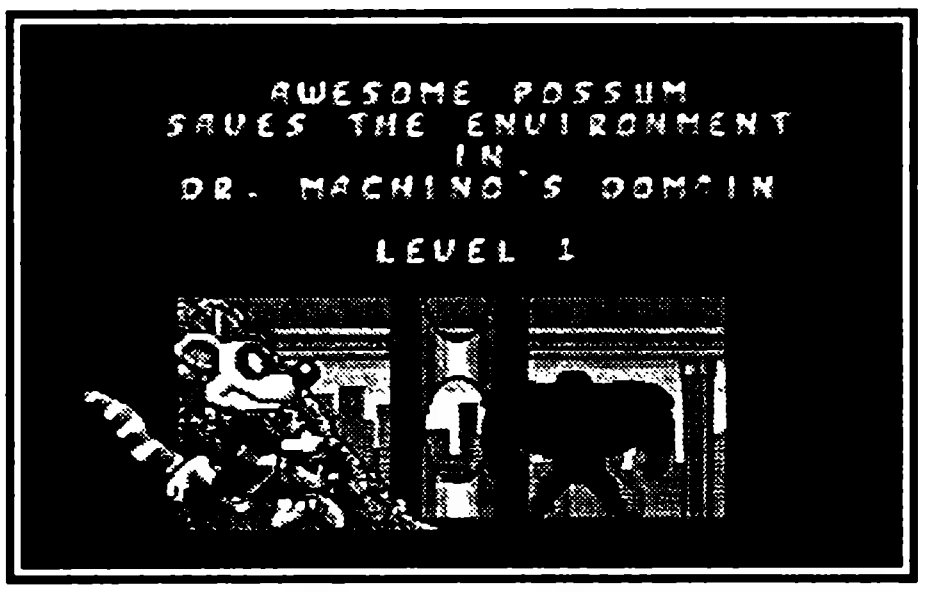
доктора Машино, который, заранее облачившись в костюм бравого хоккеиста, поострее заточил свою клюшку, чтобы порубить в капусту всякого, кто осмелится потревожить его особу. Лучше всего встать на самый высокий ледяной островок и прыгать на голову злобному хоккеисту, как только он попробует прокатиться под вами. Действуйте таким образом, пока у него не разболится голова, после чего можно с чистой совестью отправляться к самому доктору Машино.



Часть четвертая

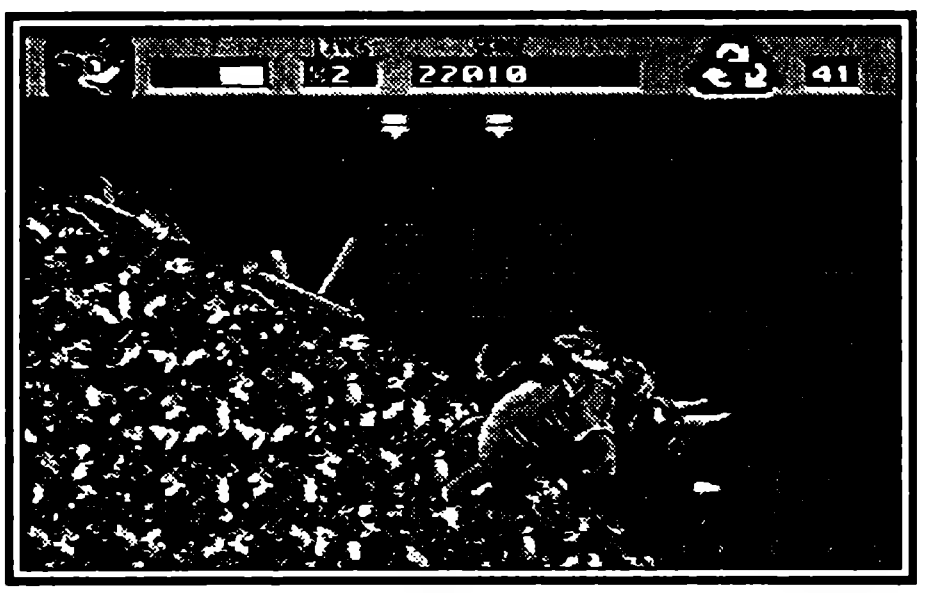
Dr. Machino's Domain. Владения доктора Машино

И вот благородный Опоссум достиг города доктора Машино. Неприятно, конечно, гулять по грудам металлолома, но придется, ведь от этого зависит судьба всей нашей планеты. В своем городе глава мусорной мафии разгулялся вовсю, навалив громадные горы столь милого его сердцу мусора и понастроив всяких туннелей и металлоконструкций, в которых очень просто заблудиться, но невозможно найти смысл. Но не все потеряно, потому что встреча с очередным сподвижником доктора, который охраняет его личные апартаменты, то бишь бывшую фабрику по переработке мусора, вам гарантирована. Ныне вся фабрика завалена кучами того, что раньше на ней перерабатывалось. Так что до дружка Машино еще добраться нужно. К тому же, не будучи уж совсем глупым, он расставил на всякий случай по всем своим владениям отравленные шипы, после встречи с которыми маленькому Опоссуму наверняка придется расстаться с жизнью. Так что лучше избежать такой плачевной участи и не лениться попрыгать через шипы, смазанные непонятно чем. Когда отыщете босса среди стальных балок, постарайтесь сразу оказаться выше него, так как он, обладая воздушным транспортом с неслабой артиллерией, превратит вашего бедного Опоссума в фарш, если вы допустите его до атаки сверху.

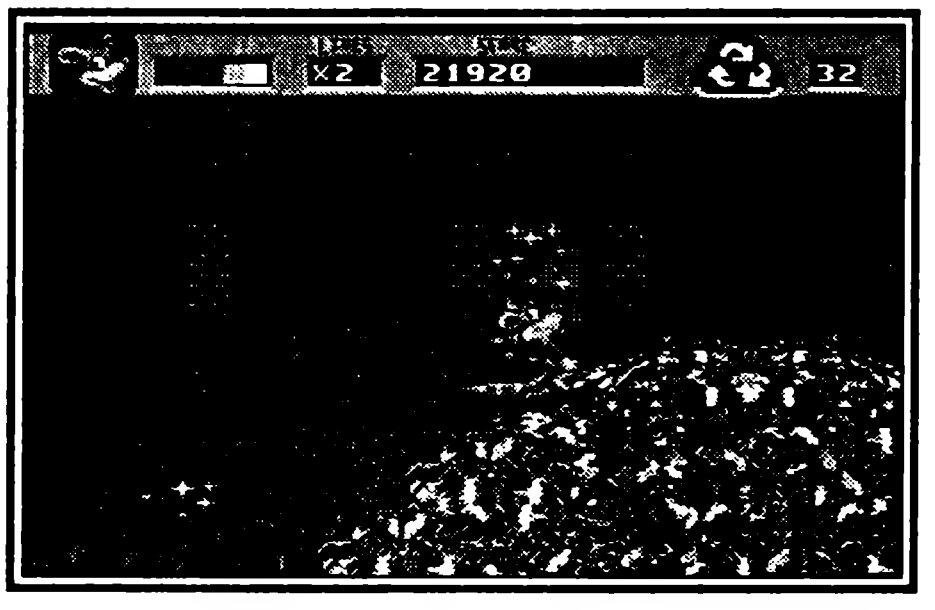


Последняя битва

Итак, Опоссум оказался в логове самого доктора Машино. Что злодей задумывал построить в качестве своего дворца, понять трудно, потому что строительные работы явно приостановлены на неопределенное

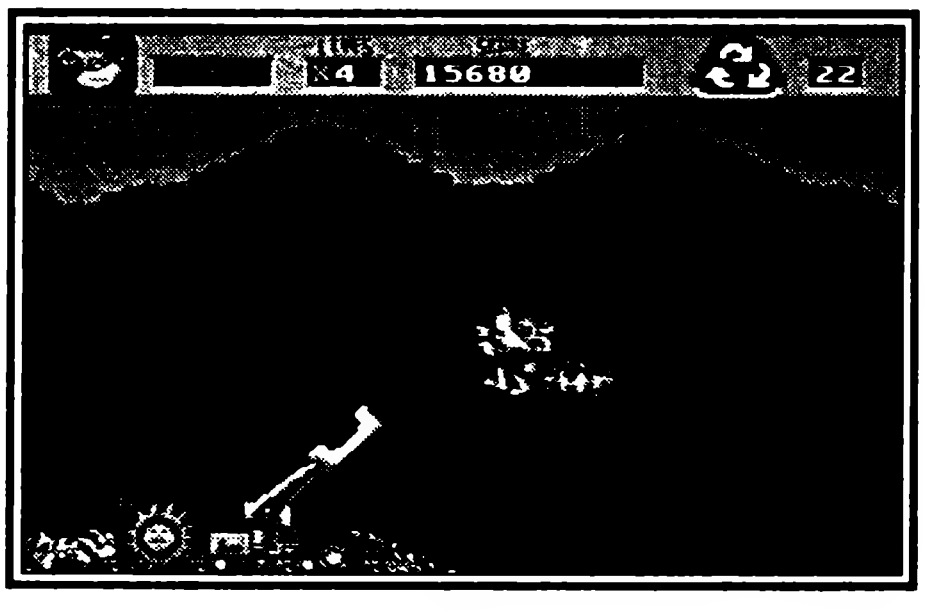


время. Так что считайте, что вы оказались на огромной стройплощадке. Везде балки, палки и прочие стройматериалы явно свалочного происхождения. Есть версия, что развитие событий имеет несколько вариантов. По идее, на вас должны были наброситься все предыдущие боссы по очереди, но можно ограничиться только самым первым, и стоит поискать лазейку, позволяющую не рисковать лишний раз головой милой зверушки, а сразу вломиться к самому Машино. Который принял гостя при полном параде. На нем красовался лучший роботокостюм, оснащенный по последним словам моды и техники. Не забыл он и про распростертые кулаки и ракетные установки. Имейте в виду, прежде ваш Опоссум и в кошмарных снах не видал настолько самонаводящихся ракет. Они летели к бедному герою как мухи к меду, хорошо хоть поодиночке, а не все сразу, иначе вашего Опоссума не спасло бы ничего и никогда. Но, в конце концов, Опоссум сумел довести докторишку до невыносимой головной боли, и тот был вынужден скинуть свой роскошный костюм. Вот тут-то торжествующий Опоссум и придал супостату значительное ускорение путем взаимодействия лапы с филейной частью противника, причем проделал он это, как утверждают современники, вдохновенно и с превеликим удовольствием.



Наградой же за содеянные подвиги стало добавление мордашки Опоссума к одному из самых известных мемориалов США. Хотя на кой ляд ему это надо, не догадался спросить никто.

Вот такая сказочка получилась у меня сегодня. Кстати, сказка ложь, да в ней намек, добрым молодцам урок. Это что же у нас получается, пока мы увлекаемся приключениями генерального уборщика планеты, собственная комната покрывается очередным слоем мусора? Имейте в виду, мои дорогие, что Опоссума вы из картриджа не выкурите, как ни старайтесь, только зря испортите хорошую вещь. Лучше пос-



ледуйте-ка его примеру в масштабах отдельно взятой квартиры, только не доводите при этом родителей до сильной головной боли, а то они могут обидеться и отлучить от компьютера на недельку-другую.

Полезные советы

Собирайте весь мусор, какой попадается на пути, чем бы от него не воняло. Дополнительная жизнь стоит 50 мусорных единиц.

Не упускайте случая прокатиться на попутном транспорте, особенно на носороге, который запросто сшибает всех врагов и пробивает железные переборки.

Если в вас пустили самонаводящуюся ракету, немедленно окажитесь над ней. Если получится, разумеется. Тогда получится, что не она вас, а вы ее сбили.

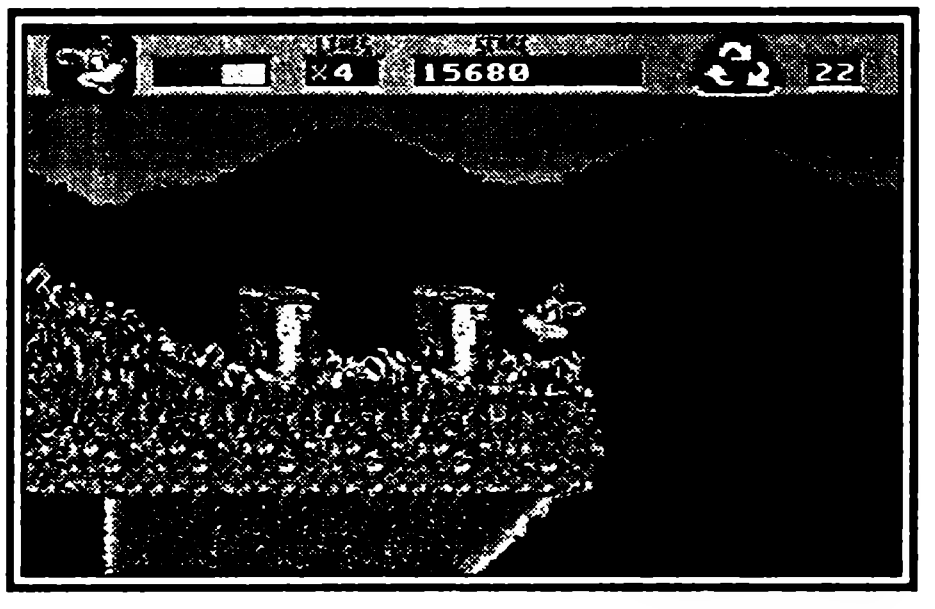
На морском уровне пробирайтесь по пещерам, где меньше врагов, но больше призов.

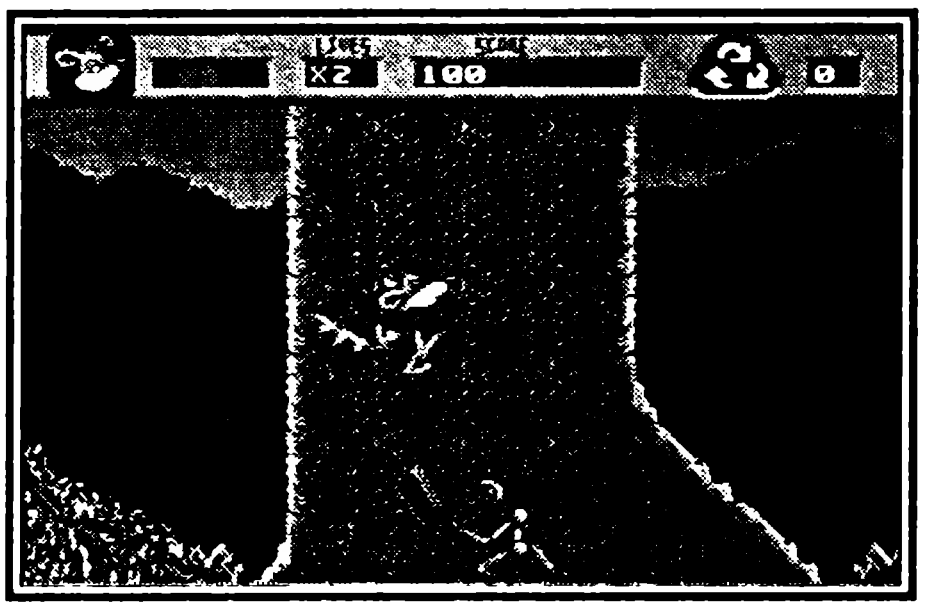
В основном, призы попадаются четырех видов: позволяющие развивать сумасшедшую скорость, позволяющие прыгать с закруткой, аптечка и просто жизнь.

Между уровнями вам будут задавать экологические вопросы, они влияют только на количество очков.

Используйте разгон с холма, чтобы прыгнуть выше. Если уж попали на бонус-уровень, то постарайтесь унести оттуда как можно больше, как вы и сами, конечно, понимаете.

Если на паузе нажать в любую сторону и выйти из нее, то окажетесь на последней точке сохранения. Если нажать и держать A+B+C, а потом «Start», то произойдет сброс всей игры. А если сперва «Start», а потом все остальное, то игра запустится с самого первого уровня.





Управление

✣ джойстика — бежать вправо или влево, присесть.

A, B или C — прыжок, чем дольше держать, тем выше.

«Start» — пауза.

BLOODSHOT

КРОВАВЫЙ ВЫСТРЕЛ

Sega ● Количество игроков 2 ● Боевик
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

3D-шутер — гость не слишком частый на Sega. Что поделать, если создавали ее во времена, когда о трехмерной графике в играх никто и не мечтал, вполне хватало двух измерений. Но когда на других игровых платформах потоком хлынули трехмерные кровожадные крошилки с типом графики «вид из глаз», краешек этого потока задел и Sega. Bloodshot, конечно, не Doom и уж тем более не Quake, но неказистость графического оформления с лихвой компенсируется игровым интересом.

Управление

✥ — движение назад, вперед и поворот в сторону.

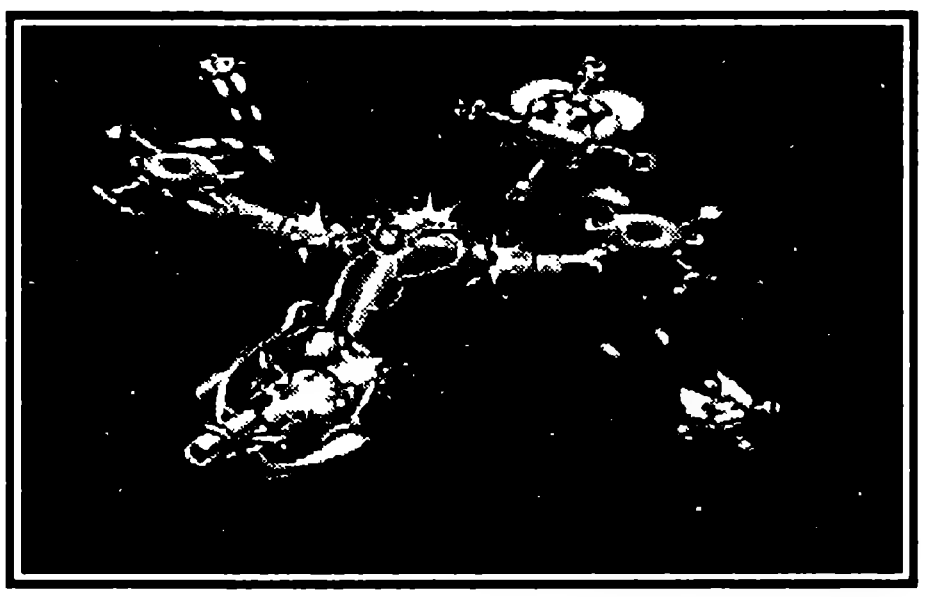
A — открывание двери в зоне видимости, производится при освобождении кнопки.

A+←, A+→ — шаг в сторону без поворота, незаменимое в бою движение. Чтобы делать шаг именно влево или вправо, а не по диагонали, отключите в меню пункт diagonals.

B — стрельба из выбранного оружия, turbo-кнопку при этом лучше не использовать.

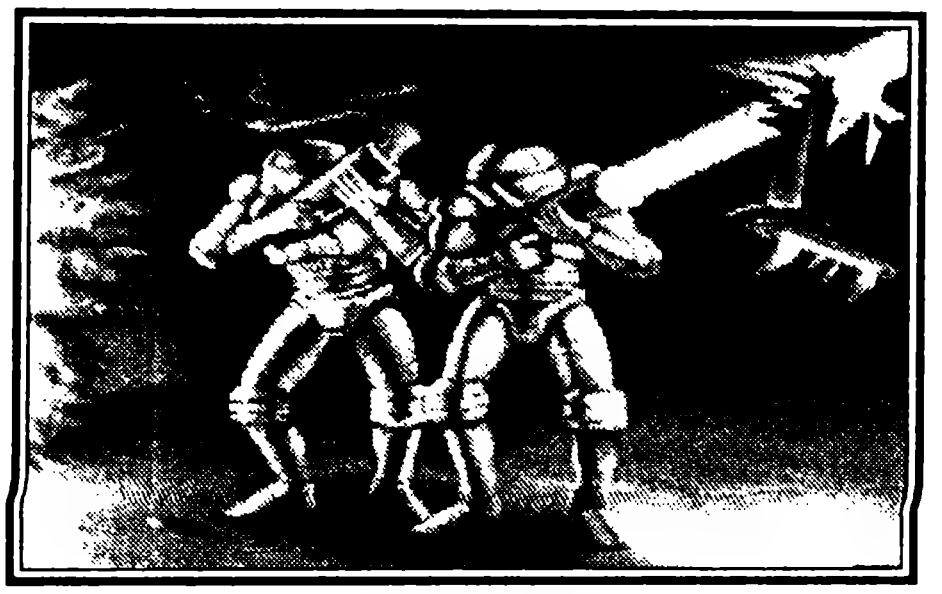
C — смена оружия при наличии альтернативы.

Описание игры

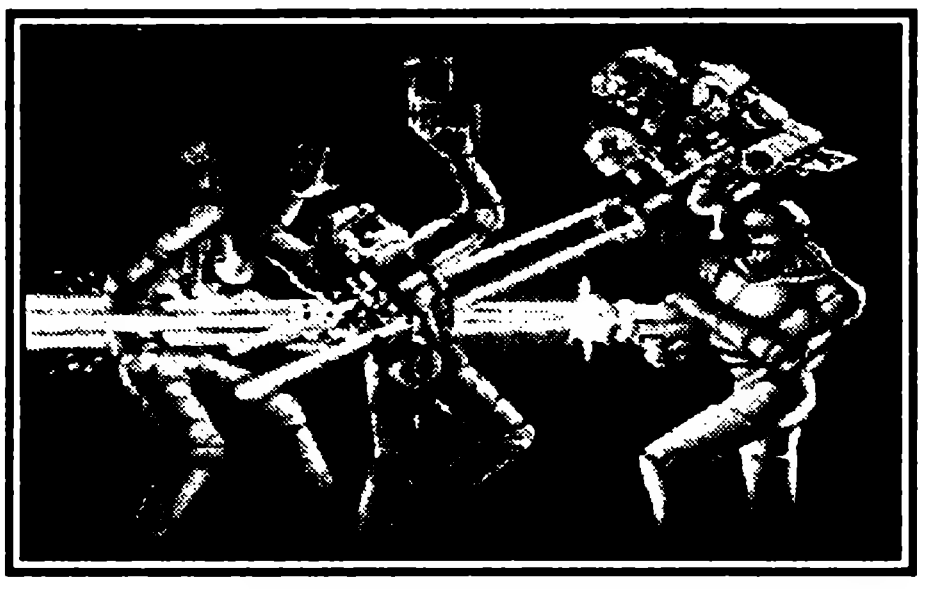


И вновь — вы в несколько отдаленном будущем. Вживайтесь в роль уникального десантника-камикадзе и — полный вперед, вас ждут великие дела! Шутка ли — спасти Землю от нашествия злобных инопланетных роботов, которые мчатся через галактику, мечтая установить у нас свои порядки. Спасти человечество способны только вы. Тем более что от вас даже не требуется размениваться на мелочи типа полного уничтожения всей их хорошей и разной военной техники. Вы просто идете и взрываете ядерный реактор, которым пришельцы сдуру оснастили свой корабль. И так шестнадцать раз.... Какая ерунда для такого крутого парня, как вы! Правда, жизней у вас поначалу негусто, всего-то их три, да и противнички ничего себе будут — целая дивизия броневых громадин, каждый из которых, как и положено, играть в поддавки не намерен. Но все это покажется вам детской забавой по сравнению со смертельной пробежкой на выживание по полутемным коридорам космического корабля. Вот это — действительно не для слабонервных! Корабль обречен, часы отсчитывают последние секунды до взрыва, жутко завывает сигнал тревоги, не давая вам соображать. А вы мчитесь из

последних сил по коридору, мечтая успеть достичь выходного шлюза, пока не рвануло. Не успели? Что ж, придется выполнять всю миссию заново. Так что, учитывая, что жизней у вас всего три, а кое-кто из роботов будет покруче, чем любой босс «Нулевого допуска», то вы имеете все шансы растянуть удовольствие от игры очень и очень надолго.



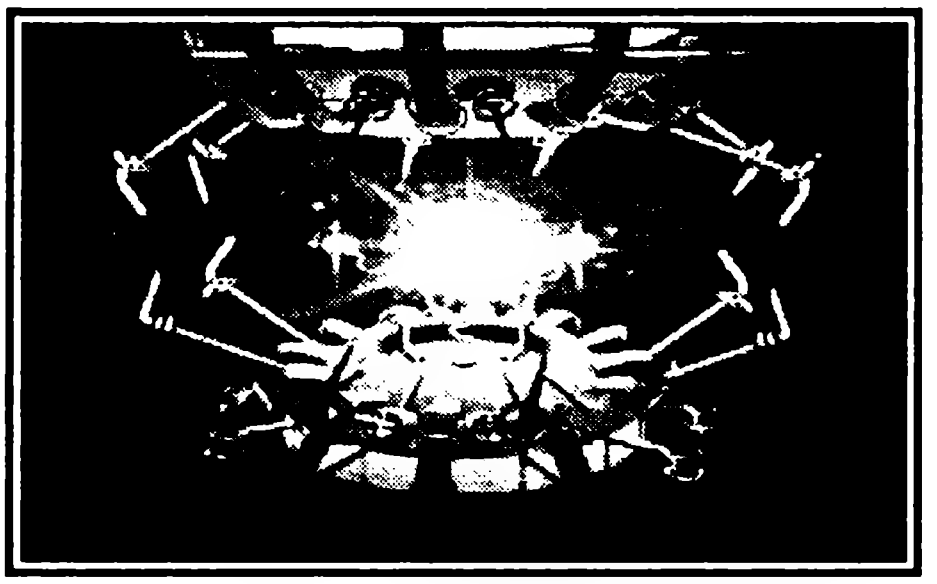
Если же вы не являетесь законченным эгоистом, а совсем даже наоборот, то ликуйте и готовьте второй джойстик. Да-да, вы не ошиблись, здесь вы сможете поделиться радостью с другом, забыв о существовании каких-то там переходников. Наконец-то вы имеете шанс сыграть вдвоем на одном экране! И, хотя при этом экран делится пополам по вертикали, обзор для каждого игрока остается вполне достаточным для ведения боя для каждого игрока, так как игровое поле занимает почти весь экран. Только в верхних строках отображается следующая информация: собранные ключи, доступное к использованию вооружение, количество энергии для текущего вооружения и число оставшихся жизней. При одиночной игре допускается одновременное ношение до девяти единиц ключей и вооружения, но при парной игре это количество уменьшается до шести для каждого из игроков. По кромке экрана идет шкала кислородного запаса, значение которой и уменьшается при каждом полученном игроком ранении. Вам предлагается три специальных уровня для режима дуэли (VS battle). На каждом из этих уровней вы с соперником начинаете игру, находясь в противоположных концах лабиринта. По дороге друг к другу, если в данном случае уместно называть вас друзьями, в неизменных местах вас ждут всякие сюрпризы в виде оружия разнообразных видов, дополнительных баллонов с кислородом вместительностью в четверть объема от начального, обычные мины и «барабаны». Они тоже являются минами, но чтобы их взорвать, необходимо попасть в них лазерным зарядом. После гибели вы возобновляете игру рядом с последним взорванным вами «барабаном». Если вы оказались рядом с «местом записи» или подорвались на мине, то вы получаете ущерб, который равен трем-пяти попаданиям стандартного оружия. Имейте в виду, что для летального исхода для каждого из вас достаточно шестнадцати таких попаданий, а запас стандартного оружия бесконечен. За более подробной консультацией по арсенальному вопросу не поленитесь заглянуть в раздел «вооружение», там все написано.

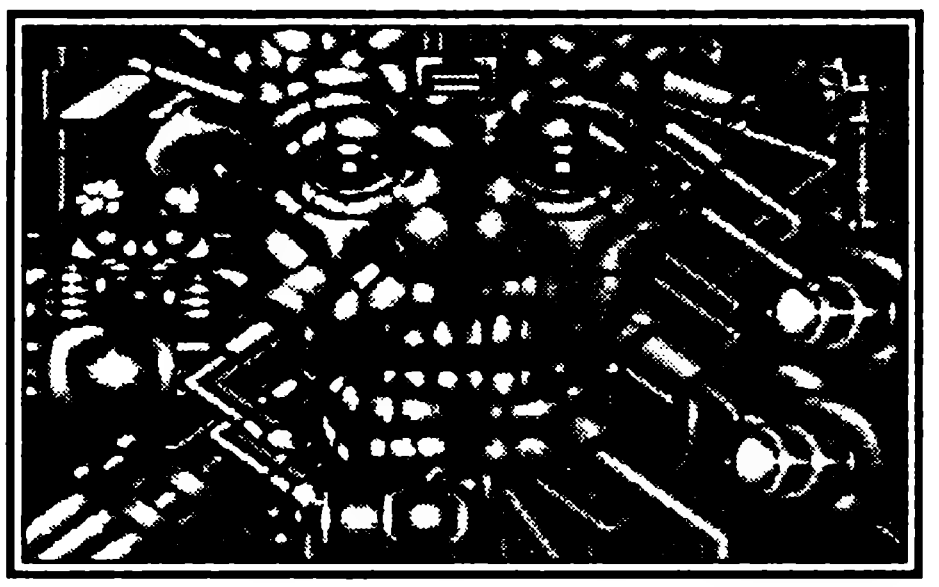


Вы сможете очень долго гоняться друг за другом на весьма ограниченной территории, если вы оба являетесь опытными бойцами. Дело в том, что в каждом из трех лабиринтов имеется не менее одного цикла, позволяющего вам такую роскошь. Кроме того, в третьей зоне имеются два тайника. Один из них содержит четыре piercer*a, он находится за дверью, открывающейся желтым ключом. Второй же расположен в тупичке, стены которого окрашены в красный цвет. Дверь замаскирована под одну из стен, стоит нажать кнопку A, и она откроется. Выбор здесь таков, что вспоми-

нается «Криминальное чтиво», вряд ли, конечно, вы наткнетесь на бейсбольную биту, да и на кой она вам сдалась в далеком космосе, но вы найдете, чем тут разжиться, так что заходите, не пожалеете. Тем более что соперник тоже не дремлет, и было бы неплохо успеть первым поразить его три раза и все-таки выиграть эту дуэль. В случае гибели жертва переносится в начальную позицию, теряя при этом все собранные призы. Так что будьте внимательны и осторожны.

Если же на вас нашло избирательно миролюбивое настроение и не хочется устраивать разборок с близким человеком, пожалуйста, — нажимайте кнопку «старт» на втором джойстике и сотрудничайте в полный рост. Причем сделать это вы можете в любой момент игры, так что нежданный гость не окажется хуже татарина, а наоборот, придется более чем кстати, за что будет вам очень благодарен. Согласитесь, это весьма удобно. Второй ствол здорово облегчит вашу борьбу с инопланетными оккупантами. Есть тут, правда, одна неувязочка — игровой уровень партнера должен быть достаточно высок, потому что по выполнении миссии обоим бойцам надо вовремя добраться до шлюза. Так что не стоит приобщать к игре даже самую классную девчонку, если она путает джойстик с миксером — завязнете! Зато если она не только красавица, но и заядлая геймерша, вас ждут трогательнейшие мгновения раздела не изменившегося количества призов и продолжений. Но постарайтесь не доводить ситуацию до раздела имущества, все-таки совсем уж испортить друг другу игру вы не могли, так как заряды одного бойца другому не вредят. Правда, у парной игры есть еще одно слабое место — отсутствие шкалы бонусов.

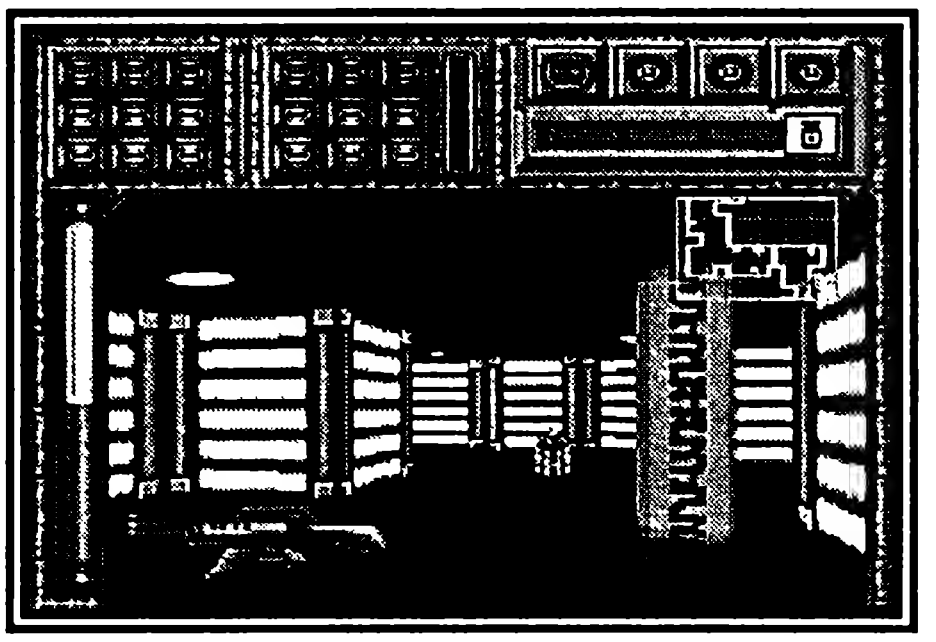




Если бы оружие и кислородные баллоны можно было только собирать на поле боя, я не знаю, смог ли бы хоть кто-нибудь пройти сию игрушку до победного конца или нет. При такой бронированности у большинства противостоящих десанту роботов в игре очень ощущается острейшая нехватка этих призов. К счастью, получить их можно и другим способом. Если присмотреться к информационному табло, под индикатором количества жизней находятся три лампы, а справа от них — уменьшенное изображение некоего приза. Лампа загорается при уничтожении врага без потери кислорода и гаснет при ранении. Зажгли три лампочки, получайте честно заработанный бонус — приз. Сперва выдается полная подзарядка кислородом, потом cannon, ключ, lock-on, spray, piercer или полный боекомплект для всего собранного оружия, breaker, ключ, жизнь, kinghell, боекомплект, после чего цепочка начинается заново.

В игре Bloodshot имеется некая система запертых дверей и ключей к ним. Что в совокупности с тайниками за фальшивыми стенами придает этой «стрелялке» сочный «бродилочный» оттенок. В помощь заблуждающемуся игроку в правом верхнем углу находится карта, на которой показана схема окрестностей. Места дислокации игроков отмечаются крестиками.

Особенно полезно все-таки хоть одним глазом поглядывать на эту карту во время завершающей миссию пробежки. А вот тайники, даже раскрытые, на ней не изображаются. Вы просто выходите за пределы контура лабиринта. Если оружие используется или происходит его смена, карта исчезает. Ключ из бонусовой цепочки открывает двери, ведущие в некоторые комнаты, которые можно тоже считать тайниками. Кстати, некоторые из ключей просто изымаются при переходе на следующий уровень. Как это ни странно, на уровне они явно являются лишними.

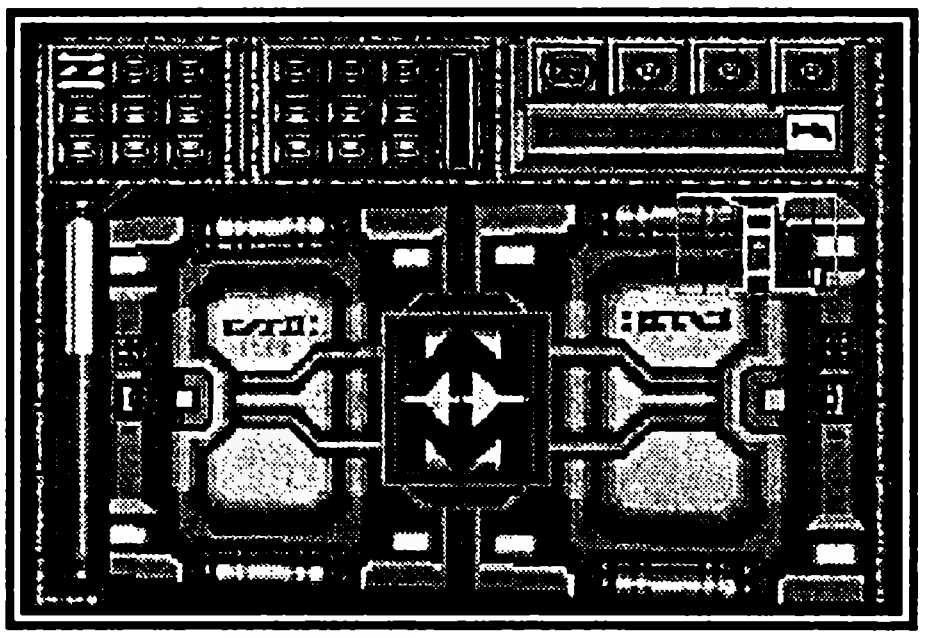


Что касается графики, то она вполне может вызвать у особо впечатлительных небольшой приступ клаустрофобии. Росписи на стенах не отличаются особым разнообразием, но за счет увеличения пространства экрана производят довольно приятное впечатление своей красочностью. Конечно, узкие коридоры, по которым вам приходится пробираться, то и дело цепляясь за стены своим громоздким вооружением и аквалангами и застревая на поворотах, вполне способны навеять мечты о космических панорамах и туманных далях, но, увы, ничего этого здесь не наблюдается, как и снайперов на крышах, впрочем.

Зато видимость настолько хороша, что невозможно не разглядеть противника во всей красе, находясь на расстоянии поражения. Особенно удобно использовать прицел lock-on. Несложно также увернуться от вражеского заряда, который замечается вовремя. А в условиях столь хорошей видимости вы имеете все шансы замечать их как можно раньше, что сильно упрощает маневр.

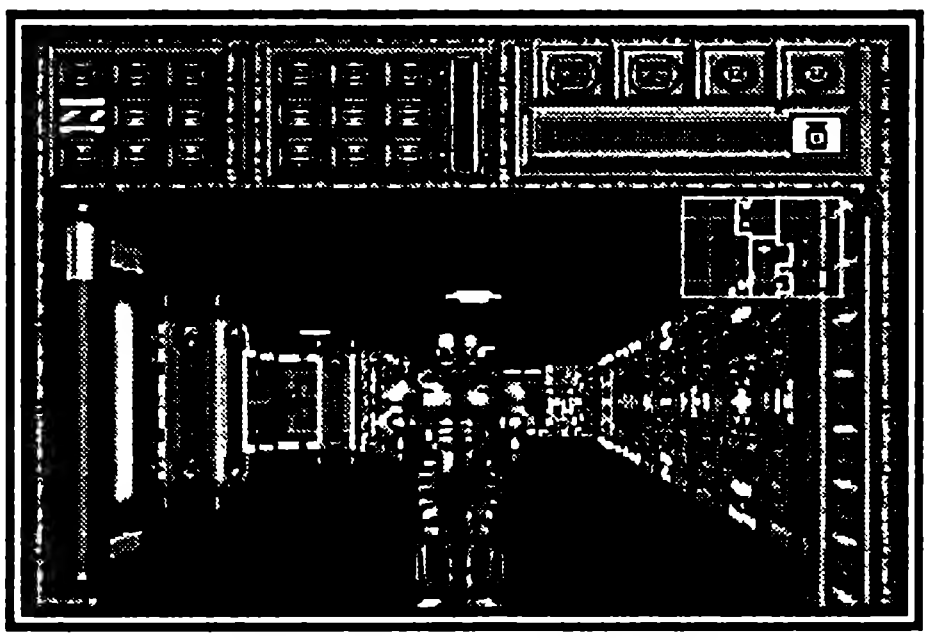
К сожалению, во время прохождения миссии вам придется обойтись без музыкального сопровождения, которое заменяется неким набором компьютерных шумов, что, очевидно, должно придать реализм происходящему на экране. Конечно, оцифрованная речь, то есть — пара слов и несколько хриплых выкриков не слишком помогает созданию задуманного эффекта, но от тех мест игры, где есть музыка, впечатление остается вполне благоприятное. Возможно, что на полноценное шумовое сопровождение не хватило ресурсов приставки.

А сейчас — несколько общих советов по ведению игры. Если полениться и не истребить всех врагов на уровне, ваше положение здорово осложняется после взрыва реакторов. Все недобитые роботы будут изо всех своих сил мешать вам добраться до выхода. Так что стоит заранее позаботиться о полном истреблении этих лапушек. Если уничтожать легких роботов группами, не перемежая бойню поединками с тяжелыми машинами, то ваши шансы на получение бонуса существенно возрастают. В ближнем бою лучше используйте мощную пушку или многостволовки, а вот скорострельное оружие стоит приберечь для отстрела беглецов. Старайтесь держать расстояние. Если хочется обезвредить мину, очень быстро на-

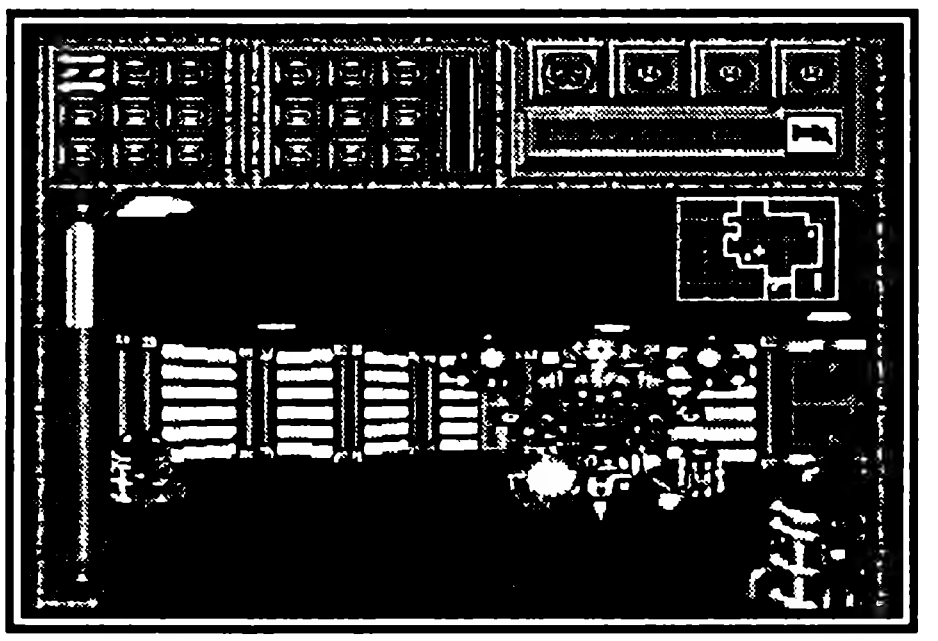


ступайте на нее и как можно скорее отбегайте, успеете до взрыва — все в порядке. Для больших шансов успеть к выходу рекомендую заранее разобраться с препятствиями, загораживающими проход, на обратном пути у вас не будет времени обходить их. Мины могут сослужить вам добрую службу, если удастся заманить на них врага. Чаще всего он от этого дохнет сразу и без всяких хлопот с вашей стороны. Враги вступают в бой только после того, как вы их увидите, но попасть к ним в тыл невозможно.

Когда, сделав свое дело, вы помчитесь к выходу, карта, конечно, может очень вас выручить, но все-таки не помешает запомнить кратчайший путь к шлюзу. Дело в том, что, к сожалению, участок видимости слишком мал. Кроме того, по карте невозможно определить, в какую сторону направлен персонаж. Лучший способ успеть выбраться — это устроить себе тренировочный забег до выхода и обратно перед тем, как в последний раз ударить по реактору. Помните, что в поворотах ваш персонаж очень инерционен, так что начинать и завершать эти действия следует заранее. Постарайтесь не касаться стен и вовремя открывать двери. Помните — только открытые ключом перегородки больше не закрываются. В частности, попав в реакторную комнату, заблаговременно откройте внутреннюю дверь и не спешите нажимать на A, пока не пройдете через нее наружу — двери отсеков возле реактора обладают блокировочным механизмом, как в любом шлюзе. В случае вашего застревания между створками ваше освобождение займет не менее пяти драгоценных секунд. Заметьте, что кнопка A в сочетании с направлением джойстика приводит к шагу в сторону, а не к открыванию дверей...



Вооружение



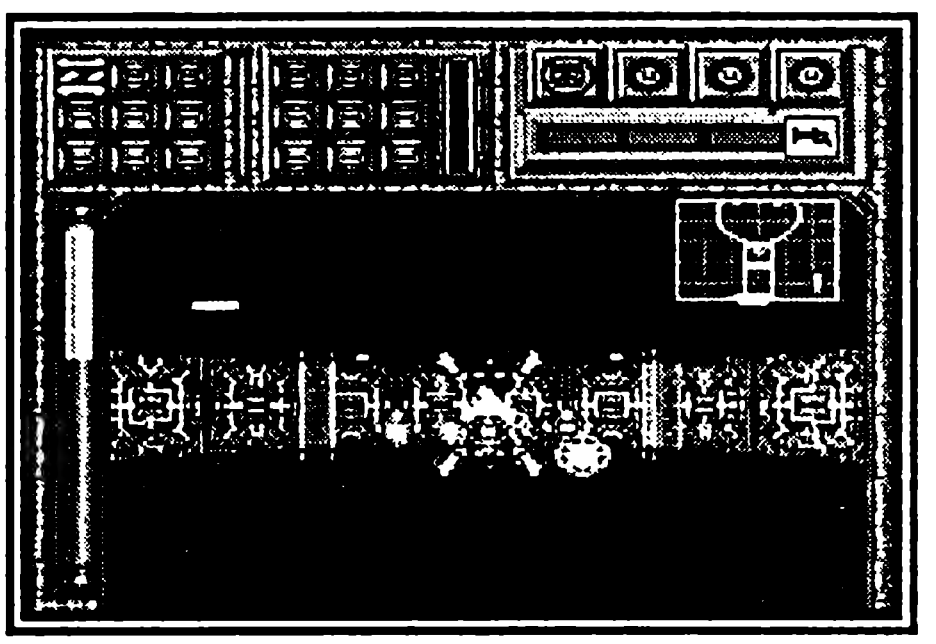
Почти все оружие в игре порождает лазерные заряды различной мощности. В скобках после названия указан боезапас и, где это возможно, количество выстрелов, требуемое для поражения игрока. В случае с многоствольным орудием засчитывается только полное попадание залпа.

Breaker (9/9)

MTX 9X1, разрывная граната с радиоуправлением. Оружие, по мнению создателей, гениальное, но в управлении все же несколько громоздкое. В пылу боя как-то сложновато упомнить о том, что жать надо не на турбо-кнопку, а на обычную. Если же учесть, что ее надо отпускать, как только выпущенная граната-диск долетит до противника, то справиться с этой штукой становится действительно непросто. Оснащена она семью зарядами, которые образуются при взрыве, вызываемом по радио. Но поражающая сила у них невелика.

Cannon (6)

MTX225 Mortat, плазменная штурмовая пушка. Каждый ее выстрел равносилен пяти стандартным зарядам. Но для достижения желаемого эффекта эта «мортира» должна находиться в руках опытного и меткого стрелка, так как скорострельность ее крайне слаба, а боезапас очень мал.



Grenade (8/5)

GRENNA-KIL, гранатомет. Гранаты летят довольно далеко, но не стоит стрелять со слишком близкого расстояния, потому что взрыв может задеть и вас. И не рассчитывайте на получение бонуса.

Kinghell (4)

MegaFluxll, «реактор местного действия». Мощнейшее оружие, которое можно обнаружить только в тайниках на последних уровнях. Является оружием массового поражения, наносит сильный урон всем врагам, попавшим в зону поражения. Опять же не рискуйте применять этот вид оружия, находясь вблизи адского разрыва. Это может повредить и вашему здоровью тоже.

Lock-on (21/10)

LOCKON ZERO ONE, бластер с лазерным прицелом. Очень приятная самонаводящаяся штука, от которой может ускользнуть только очень шустрая цель. Оснащена зарядами средней мощности.

Pierker (14/7)

6K WEAPONEX, плазмотрон! Очень мощное оружие. Мощность эта обусловлена высокой проникающей способностью выпускаемых зарядов. Для расчетливого игрока открывается великолепная возможность поражать врагов через стены, а также через тела прочих участников схватки.

Rapid (42/23)

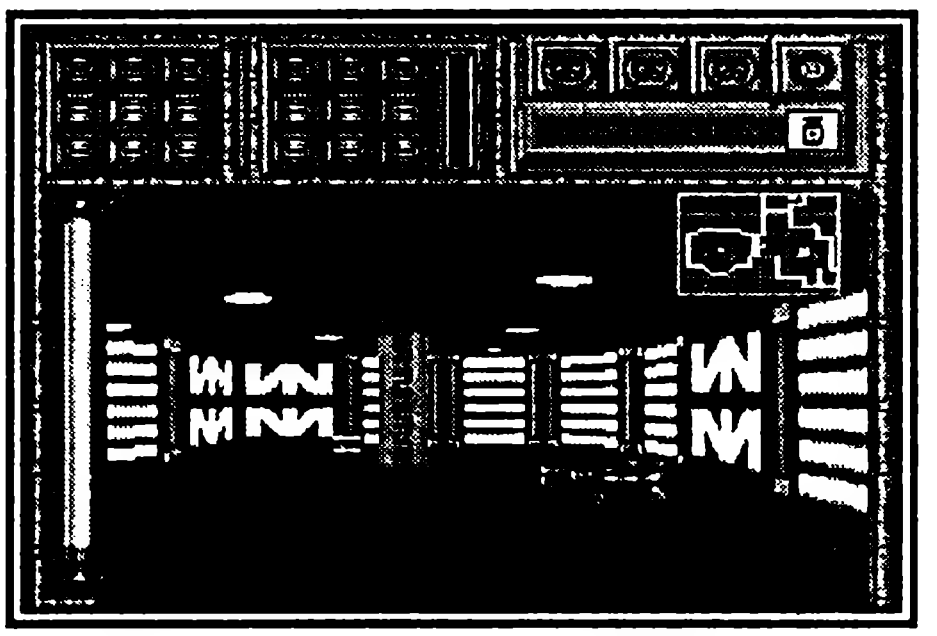
R40-40, полуавтоматическая пультовая винтовка. Слабое, но скорострельное оружие с малой степенью разброса зарядов.

Ricoshet (11/6)

RB101, дефлектор «упругих» зарядов. Стреляет долгоиграющими огненными шарами, которые от стен отскакивают, а врага разят наповал.

Spray (42/19)

S60-60, плазменная винтовка с широкой зоной поражения. Очень удобно в применении для уничтожения нескольких врагов одновременно, так как обладает большим разбросом зарядов.



Tri-bolt (17/7)

Как и следует из названия, этот «фрукт» стреляет одновременно тремя зарядами под небольшим углом. Эффект аналогичен предыдущему, но, конечно, будет и позаметнее, и понадежнее.

Враги

Уровень навороченности вражеских машин будет, естественно, возрастать. От уровня к уровню вас будут поджидать все более сильные и коварные роботы. Вот их неполный перечень. В скобках после названия указана средняя мощность орудий, то есть сколько залпов из них требуется для поражения игрока, и брони, то есть количества попаданий из стандартного лазера противника.

Sentry

Андроид, двуногий прямоходящий робот. Встречается трех типов. Первый(11/4) стреляет какой-то гадостью с шипами, с паузой после попадания. На самых высоких уровнях встречаются идентичные роботы с большей (порядка 9) мощностью брони. Второй (16/4) вооружен стандартным лазером. Если повезет, то его можно прикончить с одного выстрела. Вот только бонус за них обычно не дают.

trollet (11/8)

Броневой бредун, вооружен такой же шипастой гадостью.

Bbord (12/12)

Киборг на летающей платформе. Использует все тот же способ нападения, но при этом не блещет хорошим глазомером. Короче — мазила редкостный.

Beast (13/6)

Мускулистые двуногие киборги. Хоть и вооружены пушкой, предпочитают порождать рельефным пузом некое подобие рикошетовских зарядов. Кроме того, обладают защитным полем, отражающим все заряды, кроме гранат и плазмы.

Wirehead (16/18=9+13)

Самый мощный робот, изображенный на заставке, от него неловкому игроку может достаться, и очень сильно. Очевидно, каждая из трех его частей рассматривается игрой как отдельный робот. Если очень постараться, то можно научиться огребать с этой груды металлолома и плоти целый бонус, причем при помощи обычного оружия. Хотя, конечно, пушка помощнее здесь будет гораздо уместнее.

Tatbot (11)

Этот робот относится к классу BATTLETECH! Вооружен шипастыми зарядами и гранатометом стандартной мощности. Имея с ним дело, лучше всего применить следующую тактику: заманить его к колонне или к двери, а самому встать за ней. Безо всяких усилий с вашей стороны тупоумная жестянка впишется в препятствие и превратится в груду запчастей и металлолома.

Plasma Man.

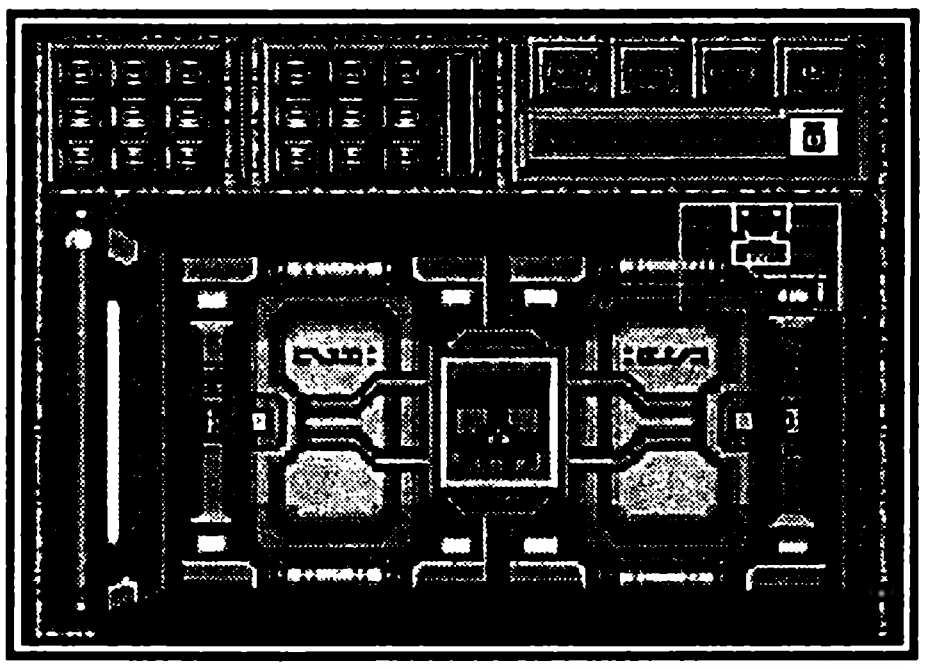
Робот как робот, ничего выдающегося. Вот только и особенности, что плазменный.

Охранные дроиды.

Летают себе вокруг ствола реактора, нападают, но не очень часто. Самый простой способ их уничтожения —стрельба по касательной к орбите.

Ствол реактора.

Стреляет часто, но вразнос.



BUBBA & STIX

БУБА И ПАЛКА

Core Design ● Количество игроков 2 ● Бродилка
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Веселая игра с яркой почти мультипликационной графикой, которая порадует всех любителей головоломок. Вашего героя — жизнерадостного тинейджера похищают коварные пришельцы. Казалось бы, рецепт спасения прост — перебить всех пришельцев, но все не так просто — ведь перед вами далеко не action, здесь вам придется работать не руками, а головой.

Описание игры

Уровень 1:

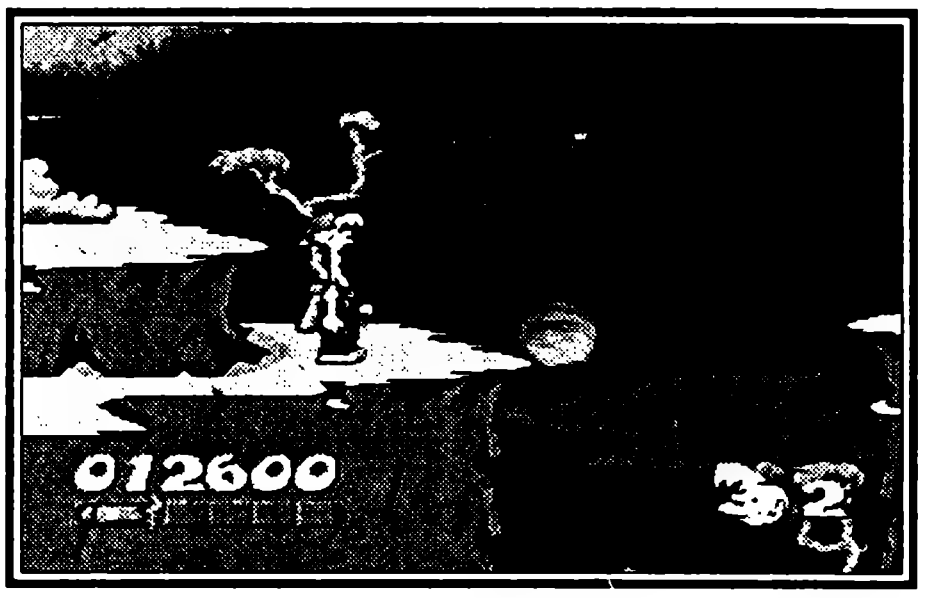
Лес с пришельцами

Топаем себе спокойно вперед и вперед. После чего нужно убить два зеленых кустика, после чего запрыгнуть на небольшой уступ и добить встретившихся там. Дальше вам предстоит столкнуться с синими жуками, которые также не представляют особой опасности, продвигаемся до тупика. Затем надо вставить палку в стену и по ней подняться наверх. Чуть позже вам встретится гриб, на который нужно запрыгнуть, и для того, чтобы вас не перешибло камнем, успеть отскочить назад, после чего, используя его как батут, запрыгнуть наверх. С другой стороны обрыва вам встретится камень, который нужно подцепить палкой, после того как камень скатится вниз и его перекинет на противоположный берег, следуйте за ним. Дальше вперед и вперед до встречи с двумя маленькими пришельцами, тут все просто: с максимально большой дистанции запустить в них палкой, после чего один из них ударит ею другого и появится возможность забраться наверх. Пройдя дальше, спускаетесь вниз, захватив по пути аптечку. Быстренько разберитесь еще с парой жуков и не забудьте увернуться от выстрела большого пришельца. Затем прыгаете на дерево и вниз, проследите чтобы дерево следовало за вами. По дороге разберитесь с некоторым количеством синих жуков, и подойдя к стене, вставьте в нее палку, запрыгивайте на палку, потом на дерево, потом на скалу и бегите дальше, до скалы с камнем. В прыжке киньте палку в камень и запрыгивайте на скалу . Потом, спрыгнув вниз, метайте палку в красную плесень, запрыгивайте на нее и вперед на скалу. Бегите вперед, где вас уже поджидает пришелец.

Поздравляем вас с окончанием первого уровня.

Уровень 2:

Звездный корабль Валдоса



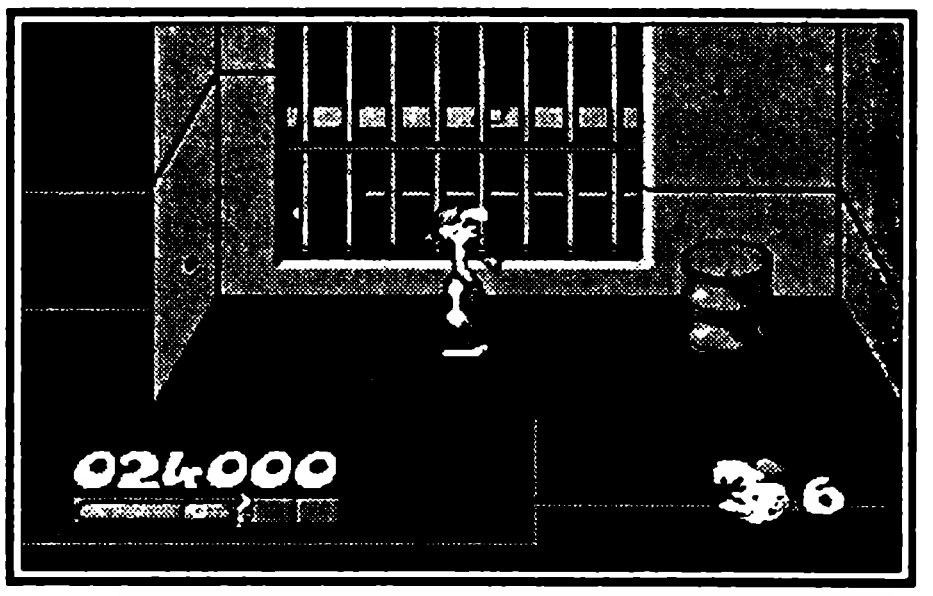
Пароль: Z1Y?RQ7JJ?

Тут тоже все просто. В тюремной камере, в которой вы очутились, подойдите к бочке и сковырните ее, чтобы открыть вентиляционную шахту. Теперь подойдите к противоположной стенке и воткните в нее палку, после чего удирайте через открывшуюся вентиляционную шахту.

Затем привычным движением сковырните крышку с бочки, дерните рубильник у левой стенки. Подождите, пока красная жаба залезет в бочку, затем запрыгните на левую платформу и киньте палку в рубильник на потолке. С платформы перепрыгните на очередной уступ и палкой переключите рубильник. Теперь к жабе, распрыгавшись, забраться на платформу и на ней проехать вперед. Там, немного пробежав, дерните рубильник и распрыгайтесь на мячике, который с помощью палки можно гонять влево или вправо. Мячик подогнать к правой стенке и с него забраться на верх. Затем вам предстоит разблокировать пять дверей, для этого прыгайте в телепорт. Кнопкой под экранчиком можно переключать уровни, на которые вы хотите переместиться. Единственная сложность может возникнуть во второй тюремной камере. Сбейте палкой крышку в высокой бочки, затем с помощью кнопок активируйте два правых вентилятора и не включайте левый. Теперь запрыгните на низкую бочку и перемешайте варево в большой. Запрыгните на воздушный пузырь, пригнитесь и летите до вентиляционного отверстия.

Уровень 3:

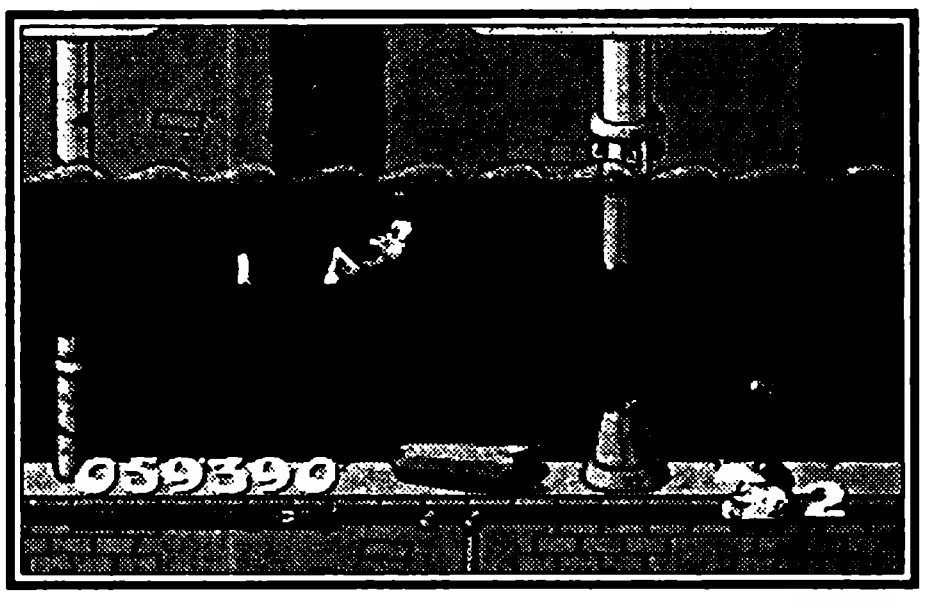
Вулкан



Пароль: GFDR?483LN

Уровень весьма непростой, так как придется много прыгать по камням в раскаленной лаве. Никаких особо сложных головоломок тут нет, так что особых проблем возникнуть не должно. Для начала идите вперед, пропустите скачущий камень. Перепрыгните на соседний уступ, после чего начинайте по камням прыгать через лаву. Теперь, допрыгнув до последнего камня, метните палку так, чтобы она ударила сзади по камню и камень бы упал в лаву. Запрыгните наверх и убейте слишком настырную летучую мышь. Теперь пройдите вперед и пропрыгайте по появляющимся камням в огненном водопаде. Затем сбейте кусок скалы на под самым потолком и перепрыгните еще через один огненный водопад. Теперь вам нужно действовать быстро. Установите палку в стену и, пока не появился огненный фонтан, запрыгните на нее, а затем на

уступ, после чего переползите на противоположную сторону по веревке. Как видите, ничего сверхсложного. Так что дальше вы вполне справитесь и сами.

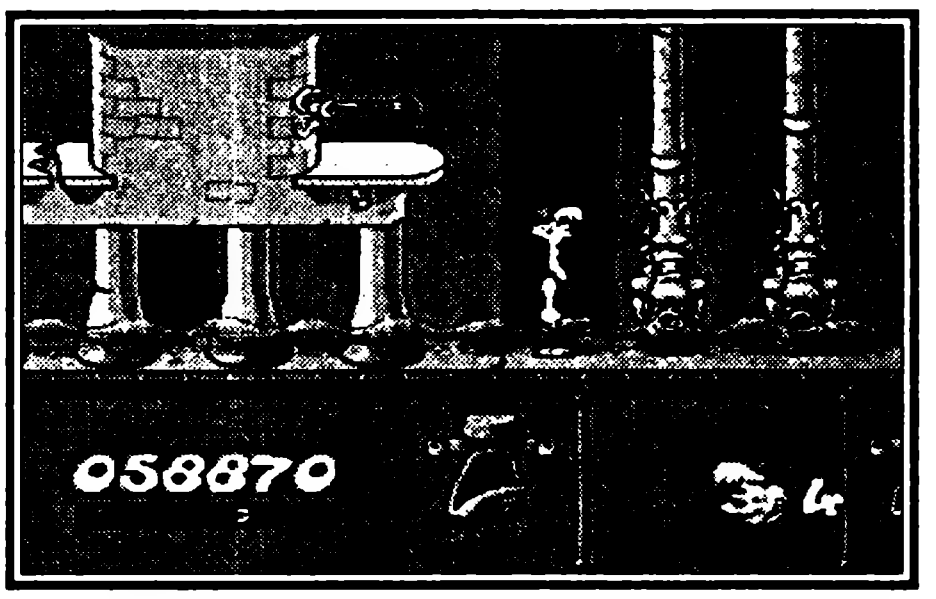


Уровень 4:

Морской храм

Пароль: FC1GNNPDZL

А на этом уровне придется немного поплавать. Для начала проплывите налево и соберите все, что валяется на морском дне. Опасайтесь ядовитых рыб и летающих игл. Используйте палку для запрыгивания на недоступные стены, слива воды и открытия опускающихся каменных плит. После падения плывите направо, запрыгивайте на уступ и вставьте палку в стену с противоположной стороны уступа. В этот момент вода уйдет и вам надо успеть, спрыгнув вниз, пробежать и, вставив палку в левую стену, запрыгнуть наверх. Теперь пригнитесь, чтобы увернуться от летящих игл, и, вставив палку в дыру в стене, запрыгивайте наверх. Откройте с помощью палки дверь и следуйте дальше. Дальше вам следует пробежать до следующего экрана, уворачиваясь от игл. Откройте дверь в затопленном проходе и, избегая ядовитых рыб, по затопленному туннелю ныряйте вниз и налево к рубильнику. После этого, проявив должную сноровку и немного сообразительности, вам не составит особого труда исследовать и этот уровень. Желаю удачи.



Уровень 5:

Космопорт

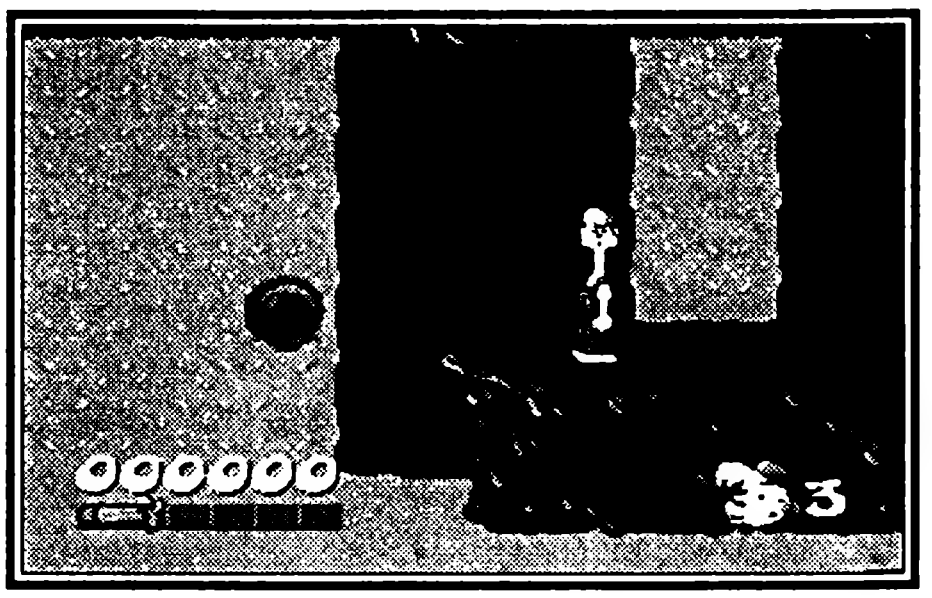
В начале 5-го уровня вас затолкнет на эскалатор красный гуманоид. Убить его нельзя, поэтому, возвращаясь назад, просто перепрыгните его и возьмите там бонусы. Впереди вас ждет сюрприз — электроловушка. Нужно бросить в нее палку и подождать, пока ее перетрясет током. После палочковой электротерапии смело проходите через ловушку и обязательно наступите на кнопку — это отключит ловушку и пропустит палочку обратно. Затем поднимайтесь по эскалатору. Будьте осторожны, т. к. сверху по вам будет стрелять лазерная самонаводящаяся пушка: нужно вовремя пригнуться. После эскалатора вы подойдете к летающим-стреляющим стульям. Чтобы затормозить один из стульев, ударьте его палкой, затем запрыгивайте на него и бейте следующий, а с этого стула запрыгивайте на козырек и дальше на платформу. Пробегите вперед и остановитесь между кнопками, перед знаком. Нажмите на правую кнопку и запрыгивайте на автопогрузчик. С него прыгайте вправо на чемоданы. Там вы увидите бонусы. Когда вы будете их брать, по вам выстрелит пушка и собьет один из чемоданов,

который упадет и нажмет на кнопку, выключающую летающий стул. Перепрыгните на левую платформу и нажмите там кнопку. Она отключит шипы. Спускайтесь вниз и бегите вперед.

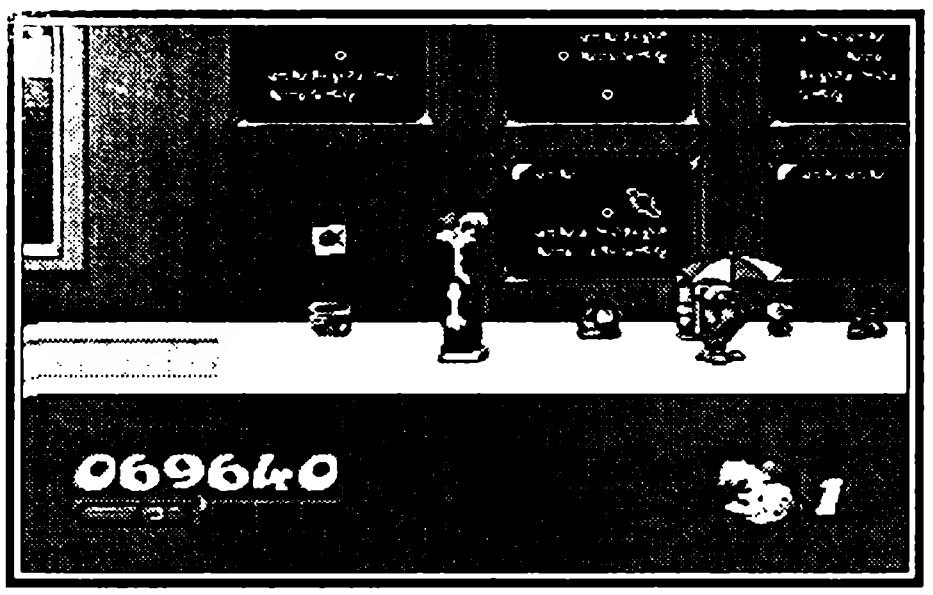
Около эскалатора обязательно наступите на мелкого гуманоида. После последующих неудач вы будете начинать уровень с этого места. Пробегите вперед по спускающемуся эскалатору. Останавливаться нельзя будет даже на земле, т. к. с потолка бьет много лазерных пушек.

Добежав до летающих стульев, дождитесь, пока ближний к вам стул немного не опустится, а затем ударьте его палкой. Подпрыгните и ударьте второй: он упадет. Подойдите к нему вплотную и дождитесь, пока первый стул не улетит наверх. Запрыгивайте на второй стул и вставляйте палку в дырку. Запрыгивайте на палку, потом на второй стул и оттуда наверх. Там опять стул. Ударьте его палкой, запрыгните на него и наверх.

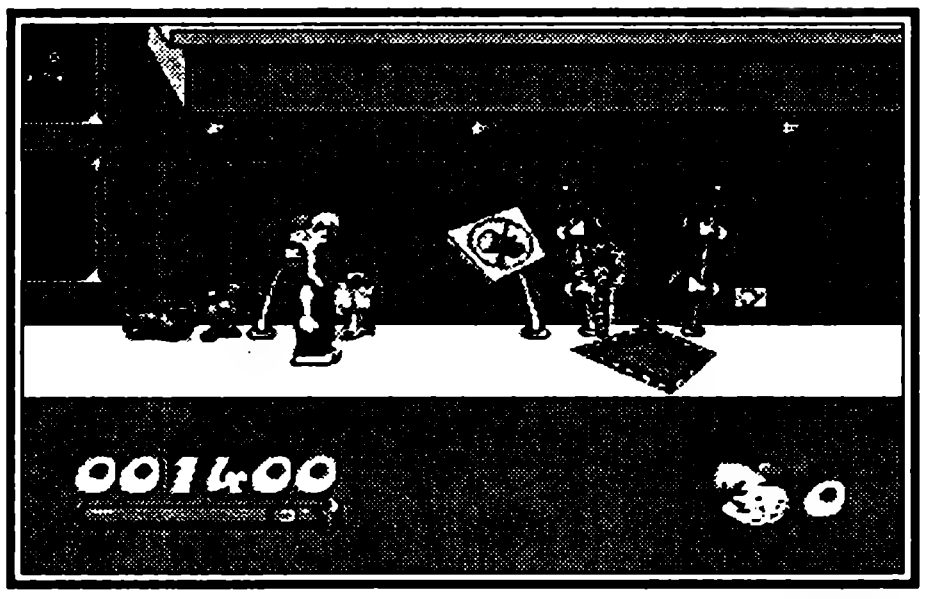
Идите вправо. Там вы увидите чемодан, лежащий на эскалаторе. Спуститесь к нему, встаньте слева и столкните его вниз, на клетку с дрожащегубыми. На этих клетках без чемодана ездить нельзя. Если не попали, то немного подождите, и к вам приедет следующий чемодан. Запрыгивайте на эту конструкцию, и только с нее вы сможете попасть на следующую крышу. Там вы увидите один чемодан внизу и три чемодана наверху. Встаньте справа от нижнего чемодана, подпрыгните вверх и ударьте палкой по верхнему левому чемодану. Он упадет, а вы сможете взобраться наверх. Под потолком есть рубильник, который надо переключить, просто подпрыгнув к нему. Этот рычаг включает автопогрузчик и если вовремя запрыгнуть на него, то он отвезет вас наверх, а там есть бонусы.



Автопогрузчик привезет к вам чемодан. Кидайте в него палку, и он скинет его на эскалатор. Этот чемодан уедет вверх, а вам надо бежать за ним и скинуть его вниз. Дальше нужно спрыгнуть на него, а затем запрыгнуть на крышу и немедленно спускаться вниз. Чемодан приедет и остановится. Вам нужно срочно его столкнуть на другой эскалатор, потому что его тогда схватит автопогрузчик и увезет назад, к рычагу в потолке. Если вам удалось все правильно сделать, то возвращайтесь назад, только бегом, потому как там четыре лазерные пушки под потолком. Тот чемодан, который вы столкнули на эскалатор, теперь лежит здесь, зажав кнопку включения автопогрузчика. Взбирайтесь на чемодан и с разбегу запрыгивайте на автопогрузчик. Оттуда прыгайте на платформу. По эскалатору надо подниматься на карачках, поймав момент,



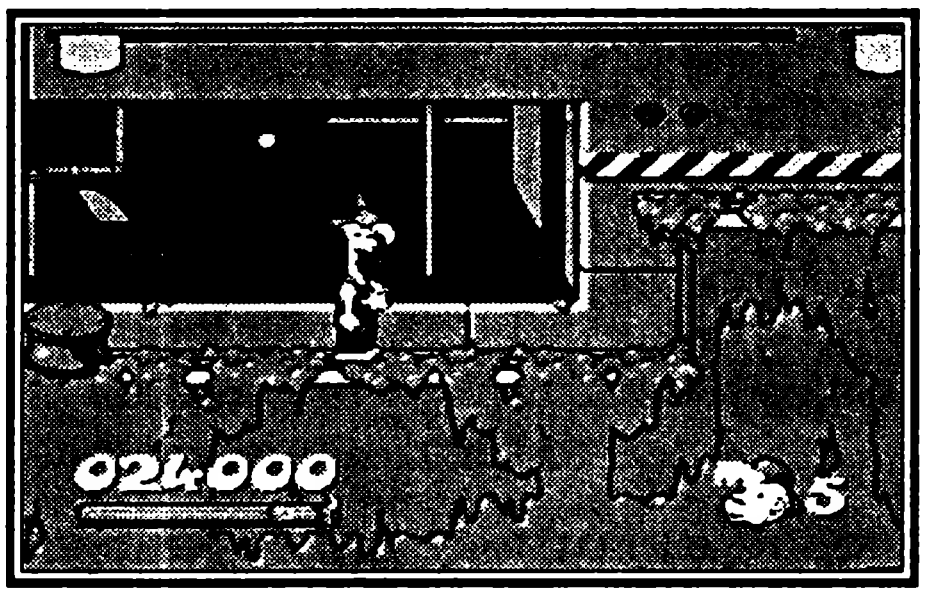
когда летающий стул будет максимально близок к вам, иначе он вас собьет. За эскалатором из дырки вылетит еще один стул, поэтому приготовьтесь ударить его палкой. Запрыгивайте на стул и оттуда наверх. Наступите на малыша, и теперь вы будете начинать уровень отсюда.



Вставьте палку в дырку. Это на некоторое время отключит эскалаторы. И бегом поднимайтесь наверх. На карачках пробирайтесь влево до самого конца к чемодану, не останавливаясь ни на секунду, а то поедет эскалатор. После того как вы доберетесь до чемодана, столкните его на эскалатор и ползите за ним. Как только чемодан остановится, залезьте на него и прыгайте вверх. Вставьте палку в дырку и залезьте на нее. Наверху будет аэромобиль, который извергает из своего сопла смертоносный огонь. Поймайте момент и прыгайте наверх, на крышу аэромобиля, а оттуда на платформу. Дождавшись палочку, идите влево по канату. Идти нужно по три — четыре шага. Как только доберетесь до платформы, прыгайте наверх и идите теперь влево. Под пролетающими стульями можно пригибаться.

После того как вы пройдете по канату, залезайте наверх на платформу. Ударьте палкой автопогрузчик и срочно запрыгивайте на него. Но долго кататься вам не придется. Как только увидите справа платформу, прыгайте на нее. С аэромобиля запрыгивайте на верхнюю платформу. Пробегите под летающим стулом и забирайтесь наверх. Опять придется идти по канату. На той стороне будет малыш, теперь вы стартуете отсюда. Идите влево и прыгайте вниз.

Финальная битва. Вам придется сразиться с самым главным негодяем в этой игре. Он сидит за стеклом и управляет киберорганизмом. Короче, там на полу лежит кустик, но он скоро оживет и будет вас убивать. Но и вы не робейте. Пока он маленький, с ним ничего не поделаешь, но потом он вырастет и окажется, что это замаскированный автопогрузчик, но немного модифицированный. Бейте его все время палкой, преимущественно по голове, и если вам повезет, он развалится на части. На этом игра закончена.



CONTRA HARD CORPS

КОНТРА

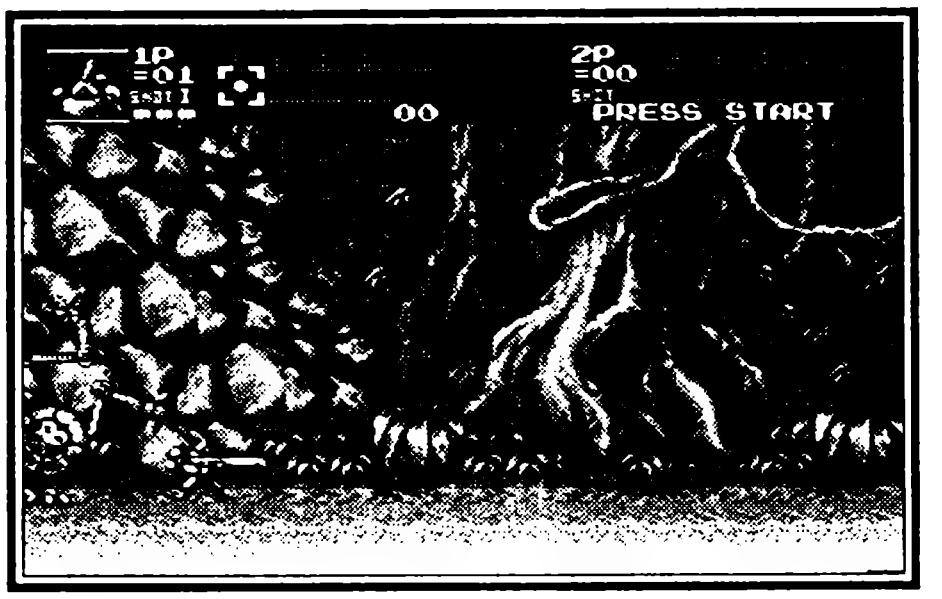
Konami ● Количество игроков 2 ● Боевик
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆☆

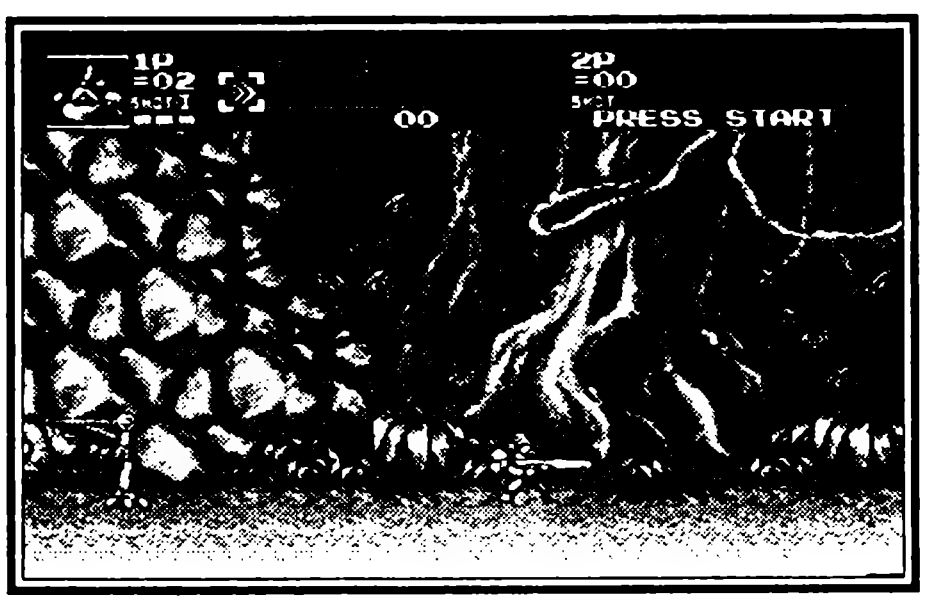
Легендарная «Контра» не нуждается в рекомендациях. Казалось бы, не происходит ничего незаурядного: вы бежите, расстреливаете врагов, сражаетесь с боссами и в конце пути спасаете мир от катастрофы, которую готовит главный злодей.

Предыстория

Что же выделяет Contra Hard Corps из череды подобных аркад? Во-первых, ошеломляющая вариативность. Вы выбираете одного из четырех персонажей, причем каждый пользуется собственной техникой и, разумеется, имеет сильные и слабые стороны. Оружие героя многократно меняется по ходу игры. И, главное, в определенных местах вы можете менять сюжетную линию, каждая из которых ведет в свой мир к абсолютно уникальным приключениям. Игра имеет четыре финала, используя все комбинации можно проходить ее почти бесчетное количество раз. Стоит упомянуть буйную и несколько патологичную фантазию создателей, которая придает «контре» своеобразное и неповторимое очарование.

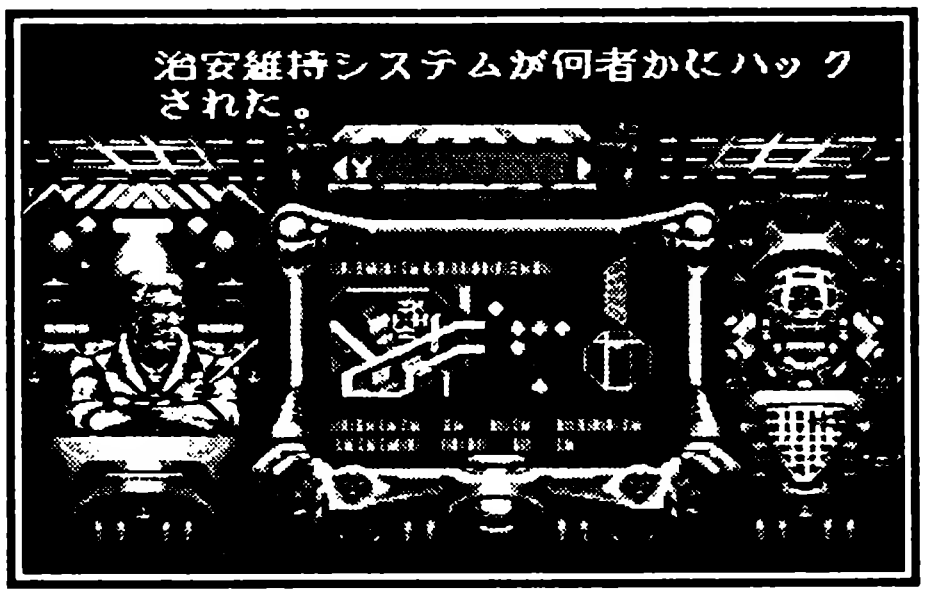
Что же, вперед. На этот раз злой гений, которого все зовут Герцог, наплодил мутантов и теперь планирует взорвать земной шар сверхмощной атомной бомбой. Сумеете ли вы остановить тирана?





Управление

A — смена оружия
B — огонь
C — прыжок
➔ — идти направо
➔ — идти налево
➔ — целиться вверх
➔ — залечь
✥ + B — стрелять в указанном направлении



Меню

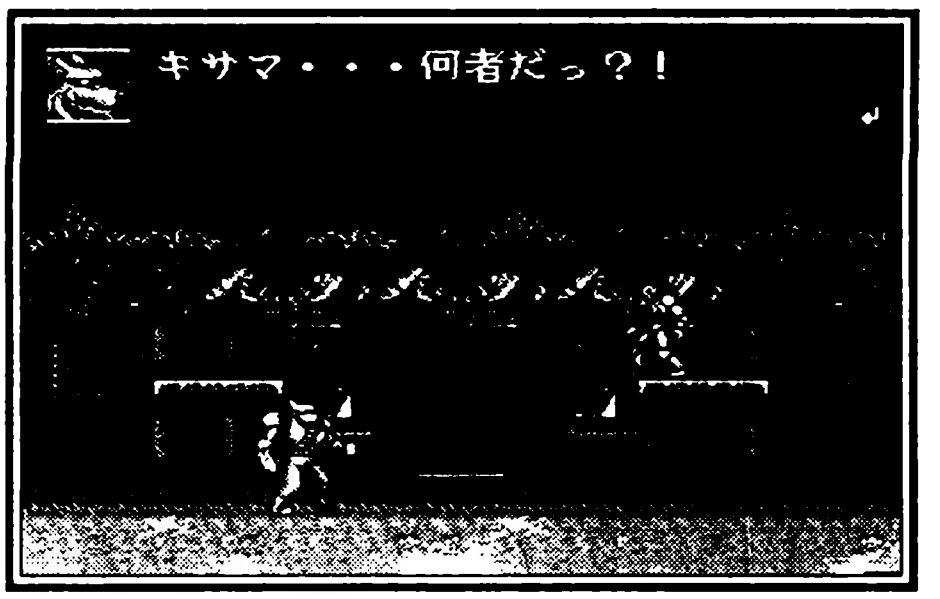
1 игрок
2 игрока
Опции

Начните с последней строчки. Определите режим сложности и количество жизненных кредитов. Потом приступайте к выбору персонажа.

Персонажи

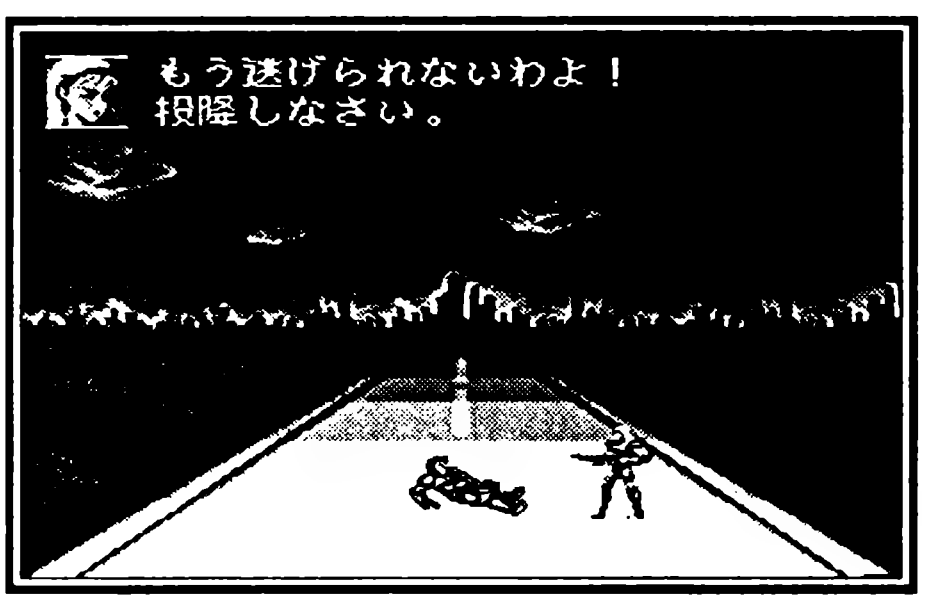
Ray

Вы должны помнить этого героя по предыдущим версиям «Контры». Термальными детонаторами здесь никого не удивишь. Ими пользуются все участники игры. Лазерная винтовка бьет недостаточно сильно, а вот крупнокалиберная винтовка действует очень эффективно, несмотря на маленькую скорострельность. Особенно она полезна против боссов. Самонаводящиеся ракеты, наоборот, прекрасно действуют против простых врагов. И, конечно, веерный автомат помогает Рэю укладывать целые толпы.



Sheena

Шина — подружка Рэя. Конечно, она девушка, но в плане вооружения может поспорить с главным героем. Особенно полезен плазменный автомат. Навесной гранатомет обладает потрясающей убойной силой, но попасть из него в цель крайне трудно. Лазер стреляет медленно, но убивает сразу нескольких врагов. Луч веерного лазера охватывает большую территорию, но бьет недостаточно сильно.



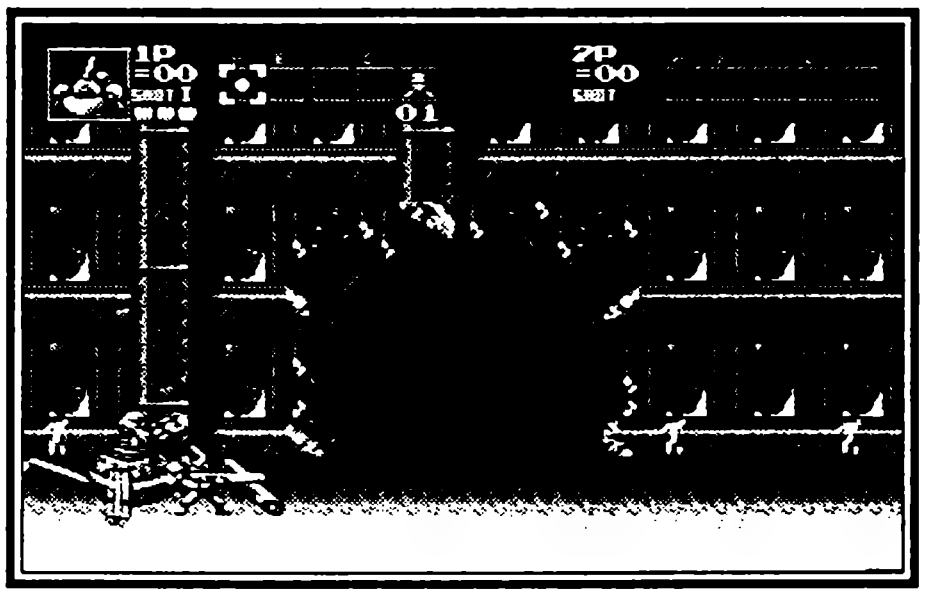
Fang

Кибог-волк, одержимый жаждой мести. Его огненный кулак — самое сильное оружие во всей игре. Фотонному пулемету явно не хватает мощности. Огнемет тоже не слишком эффективен, но под прикрытием его пламени можно смело бежать вперед, не опасаясь внезапных нападений. Неимоверно сильный плазменный шар, к сожалению, бьет только вперед.

Browny

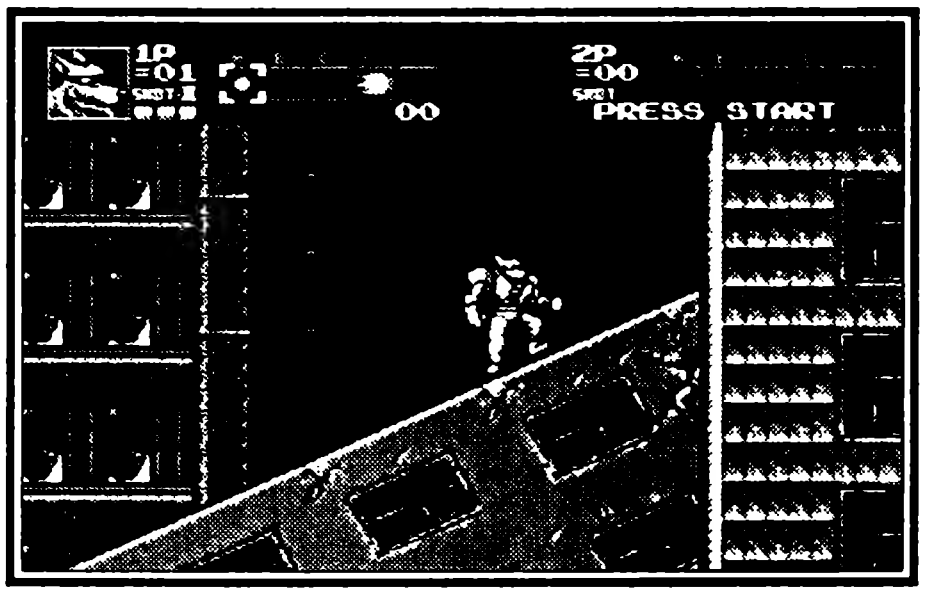
Вы столкнетесь с подобными роботами на одном из уровней, но там они будут служить врагу. Этот шустрый малютка — перебежчик. Он навсегда решил встать на сторону добра. В служении новым идеям совершенно незаменим волновой лазер, под-

линная машина убийства. Железные сюрикены бьют быстро и сильно. Шар на цепи позволяет не целиться. Но особенно забавно выглядят шары, плотно окружающие героя. Стоит вам отпустить кнопку, и они разлетаются во врагов.



Прохождение

Игра начинается с того, что вы врезаетесь в толпу врагов. Естественно, герой сразу выбирается из машины, чтобы разобраться с теми, кто мешает движению. Тут то все и начинается.



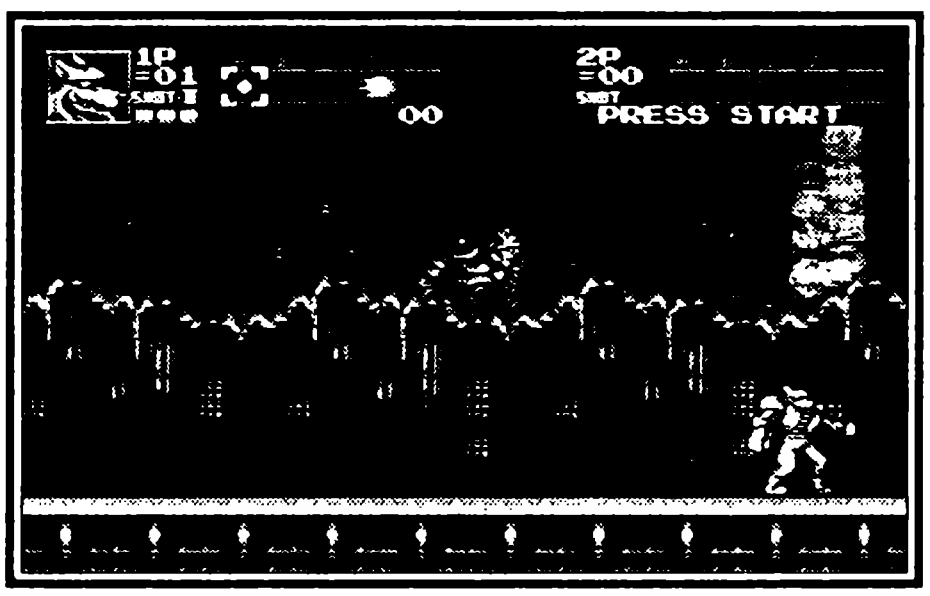
Враги, разумеется, не остаются безучастными. На вас обрушивается шквал огня и возникает первая задача — выжить. Кроме этого, необходимо собрать как можно больше призов. В них ваше оружие, без которого продолжение игры просто невозможно.

Через некоторое время дорогу преградит гигантская стальная гусеница. Стреляйте ей в голову, если не хотите задержаться здесь надолго. Первым боссом окажется паук, вооруженный огнеметом. Главное, не подходите к нему слишком близко. Скоро тварь вспыхнет и опрокинет дом, закрывающий дорогу к следующему боссу.

Этот гигант одним взглядом вызывает смертоносные гейзеры. Чтобы избежать их, встаньте в середину экрана. Стреляйте врагу в глаз.

Когда с боссом будет покончено, вы окажетесь перед первым выбором дальнейшего развития сюжета. Это решение не сильно скажется на следующей задаче, в любом случае, вам придется бороться с безумным ученым, верным подручным зловещего Герцога.

Сначала на вас буквально повалятся мотоциклисты. Уворачивайтесь, как можете. Следующими врагами будут роботы, лезущие из-под земли. Только когда вы разделаетесь со всеми встречными, появится очередной босс. Следите за ним внимательно, вовремя подпрыгивайте и цельтесь в голову.



Дорога открыта, и снова вы оказываетесь перед выбором. Если, спустившись в бункер, герой начнет крушить стены, продолжится прежняя сюжетная линия. Если вы заберетесь по первой стене наверх, загадочный клоун предложит вам отправиться на далекую планету.

Попробуйте согласиться, и герою придется испытать себя в межзвездных единоборствах на гладиаторской арене. После трех побед над мутантами он сможет стать правителем страны обезьян.

Достойное завершение игры, но на земле ждет герцог. Итак, за разрушенными стенами бункера оказывается еще один босс. Он великий астролог и в совершенстве владеет искусством превращения. Готовьтесь к нечеловеческим атакам. Сначала волшебник будет оборачиваться своими любимыми созвездиями. Если это никак не подействует на вас, он прикинется детскими кубиками и начнет атаковать вас, составляя из них разные фигуры и механизмы. Всегда цельтесь в красный квадрат. Рано или поздно враг предстанет перед вами несчастным и безоружным.

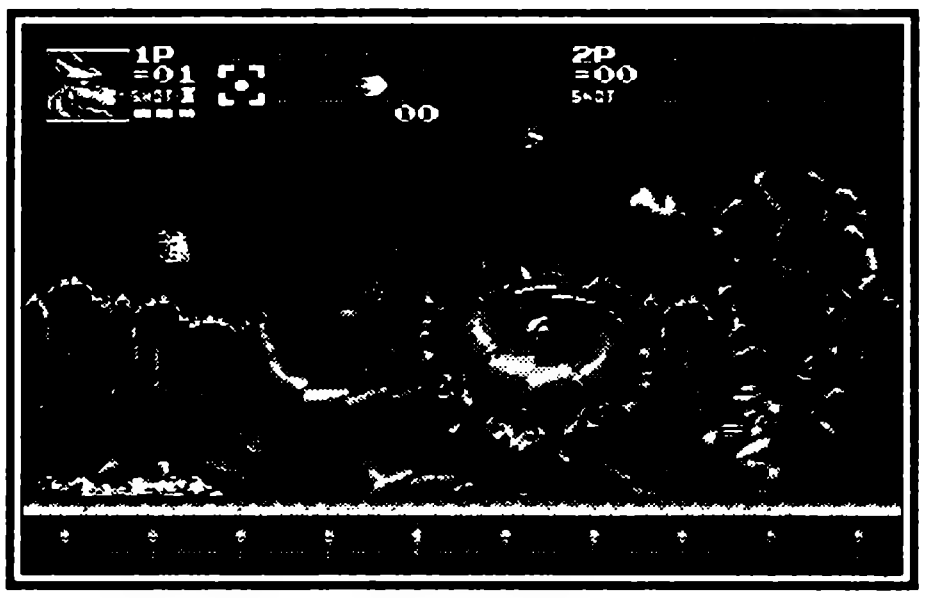
Теперь вы испытаете последствия своего выбора.

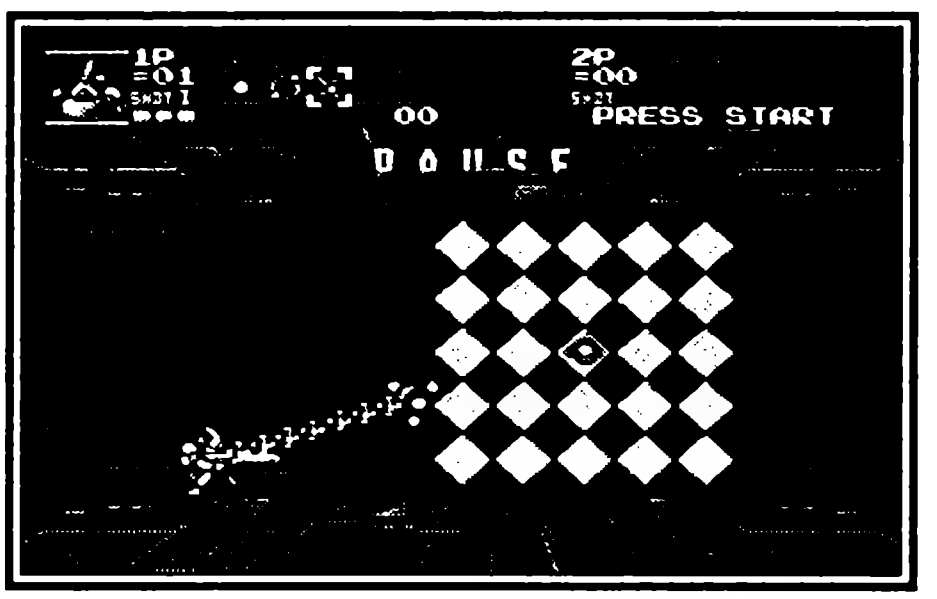
Например, в первом случае герою придется лететь на самолете. Это непросто, после многих приключений в воздухе вас подобьют, и только мужество пилота спасет персонажа.

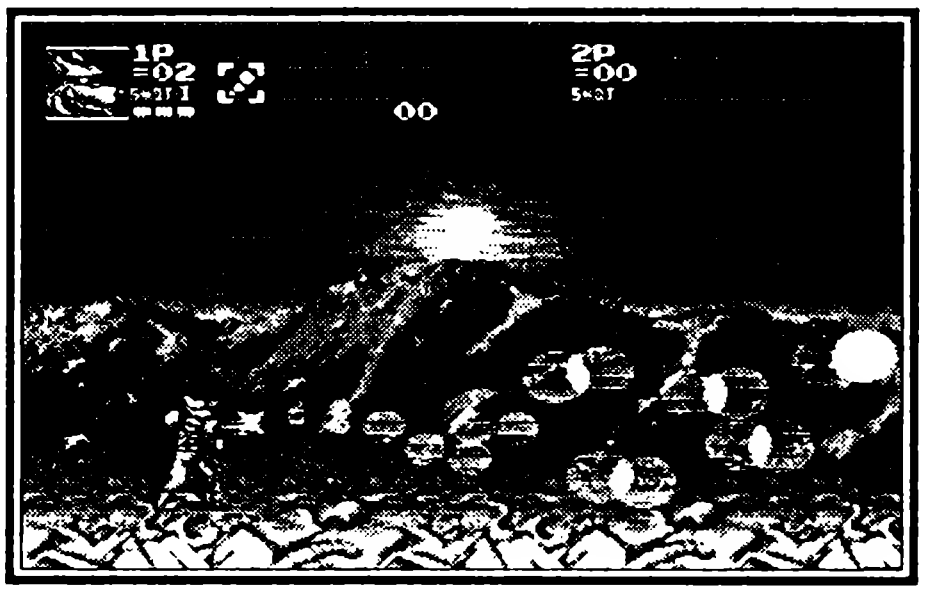
А на земле будет ждать новый босс. Это гигантский ребенок. Он размахивает руками, делает самолетики, словом, ведет себя абсолютно непосредственно. Но именно эта детская наивность может привести вас к гибели. Так что отбросьте жалость и стреляйте.

Когда вы справитесь с ученым, вас отправят на поросшую джунглями планету. Многочисленные гоблины не самая большая опасность. Гораздо труднее отбиться от вылетающих из статуи стекоз. За мостом придется сражаться с очередным боссом. Цельтесь в красную лысину и он долго не протянет.

На уровне динозавров берегитесь ядовитых испарений, они могут отнять всю жизнь. Следующий босс — железный шар, кидающийся собственными конечностями. Пото-





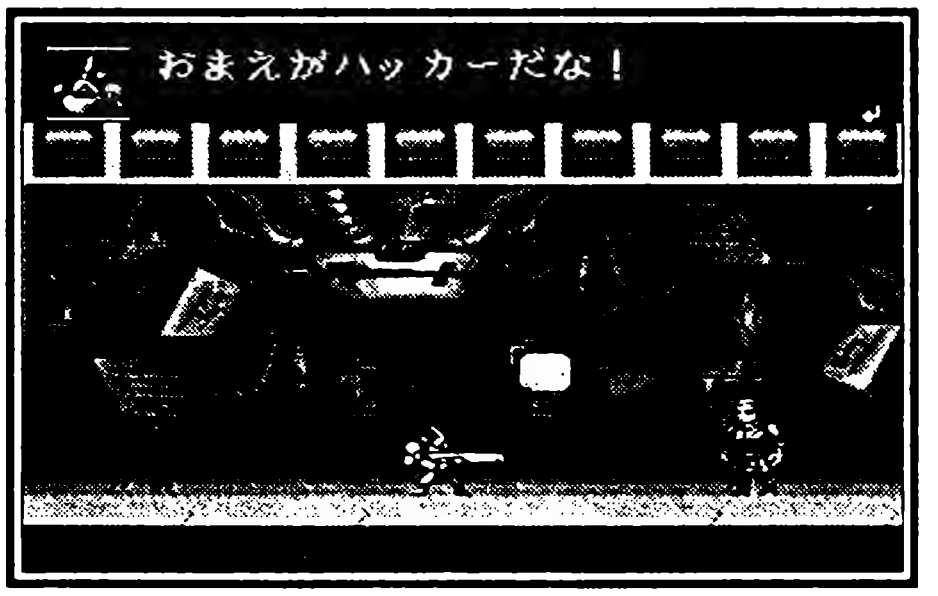


ропитесь, ему на помощь спешит еще один. Впрочем, и вдвоем они не задержат героя надолго.

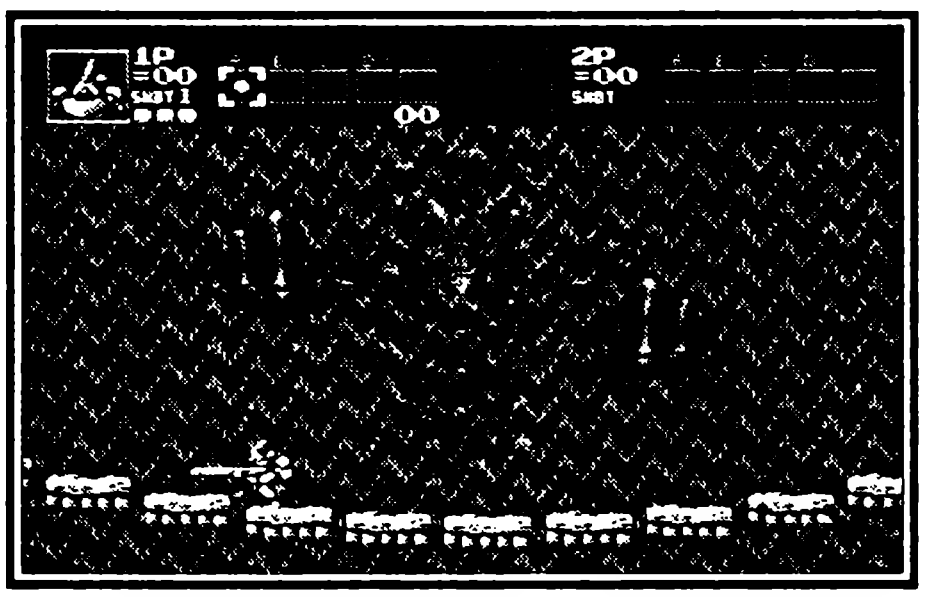
Гораздо более противный босс ждет в бункере. Не торопитесь — на его уничтожение уйдет не меньше пятнадцати минут.

И снова выбор. Научный консультант предал вас. Предположим, вы решили разделаться с ним, прежде чем продолжить поиски Герцога. Машина предателя преграждает вам путь, а из нее лезут разные мутанты. Не спешите убивать всех, в конце концов, одно из созданий ученого прикончит собственного творца. Правда, потом вам придется разделаться с монстром.

Вы продолжаете странствие в поисках главного злодея, организовавшего все эти неприятности. На этот раз на моторной лодке. Боссы нападают один за другим. Первые три не могут причинить вам серьезного вреда, они только ломают транспортное средство. Но дальше морские создания объединяются, и вы оказываетесь свидетелем совсем странных превращений.



Прыгающий робот атакует вас ракетными ударами. Потом железный страус направляет на вас луч лазера и несет огненные яйца. И, наконец, враг воплощается еще в одного робота. На этот раз на гусеничном ходу. Малейшая неосторожность — и герой будет раздавлен.



Преодолев все испытания, вы попадаете на базу Герцога. Сколько вы его искали! Начните с пушек и странных гимнастов, которые пытаются остановить вас. Сам Герцог дерется железной клешней, а главное — бегает и прыгает с неимоверной скоростью. Опыт, приобретенный в опасных путешествиях, не пройдет даром. Прыгая по спасательным капсулам, вы добьете ненавистного монстра. И окажетесь перед последней задачей: обезвредить ядерную ракету, с помощью которой Герцог надеялся уничтожить весь мир. Ползите наверх, сокрушая все на своем пути. Впереди ждут еще боссы.

Гигантский червь плюется огнем, но гораздо опаснее тварь из колбы. Сначала ей нужно отстрелить все конечности, и только когда голова урода превратится в красный глаз, вы сможете открыть по нему огонь.

Осталось только спастись с летящей ракеты. В этом вам поможет верный пилот. Возвращайтесь домой, вы спасли мир от очередного злодея.

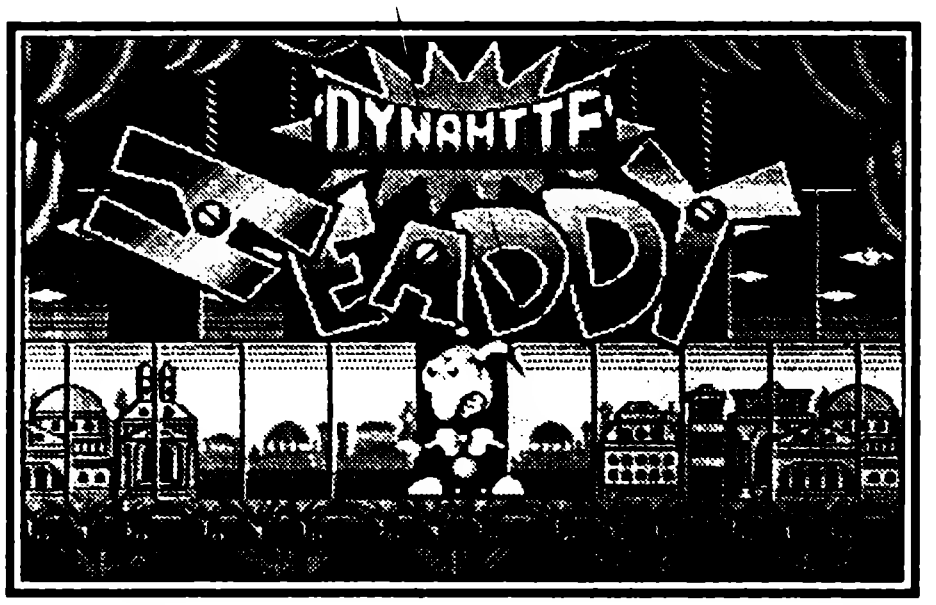
DYNAMIT HEDDY

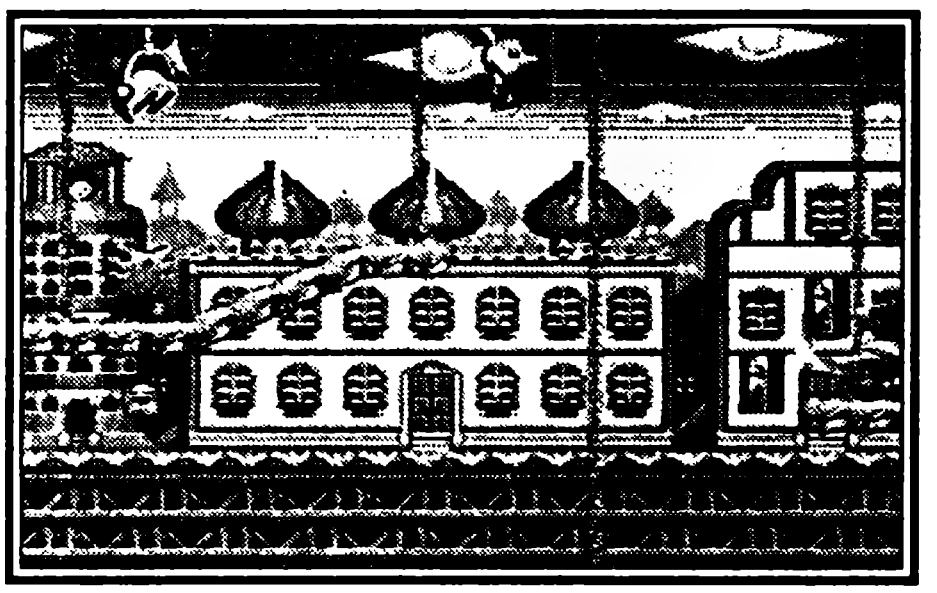
ДИНАМИТ ХЕДДИ

Sega • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

Всем! Всем! Всем! Когда поднимется занавес, вы увидите новое замечательное представление кукольного театра сокровищ. Звездой этого славного шоу является Динамитная голова, самый крутой парень в труппе, он откалывает такие штуки, что можно помереть со смеху.

Описание игры





Но за кулисами скрывается страшная опасность. Ужасный Брюин, актер-неудачник, тоже хочет, чтобы публика признала его огромный талант, он уверен, что должен стать звездой, чего бы это ни стоило. И даже если это не удастся ему как актеру, он готов добиться этого, разобравшись с нашим маленьким Динамитом. И все это было бы просто ерундой по сравнению с мировой революцией, если бы этот самый Брюин, который на самом деле является довольно жалким комиком, не был всего лишь жалкой козявкой по сравнению с действительно страшным противником — Темным Демоном, который вначале был просто куклой, а потом вдруг ни с того, ни с сего захотел править всем миром, превратив всех кукол в своих рабов. Самые опасные из кукол — это мастера ключей, которые служат в элитных подразделениях у Темного Демона. Разумеется, вам как приличному человеку предстоит управлять Динамитом, который должен разделаться с Темным Демоном, после чего хотя бы в кукольном мире наступит мир и добрососедские отношения. Что ж, выходите на сцену, но знайте, что все пойдет совсем не так, как написано в сценарии, кровь и смерть на время поселятся в этих местах, чтобы потом вы могли возродиться как Феникс из пепла. И в самой отчаянной ситуации постарайтесь не терять хладнокровия.

Управление

Панель направлений позволяет вам водить Динамитом по экрану, выбирая направление атаки. Если при этом нажата кнопка ВНИЗ, герой приседает.

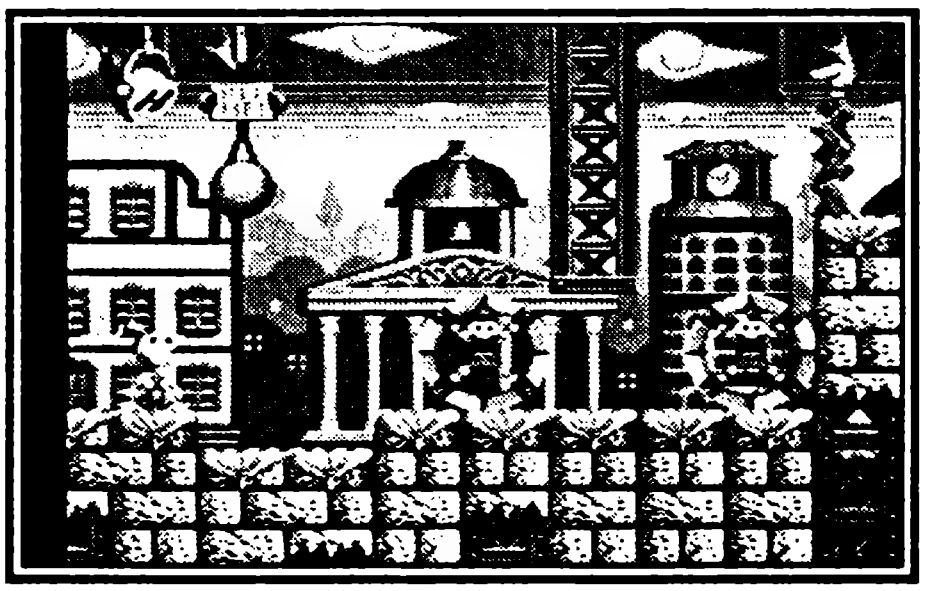
Кнопка START начинает игру, а также, при необходимости, ставит игру на паузу. Если же вы уже поставили игру на паузу, то продолжает игру нажатием этой же кнопки. Кроме-того, она отменяет сообщение на экране.

Кнопка A устраняет эффект от дополнительных голов, подробности см. ниже.

Кнопка B отвечает за проведение атак. Если вы используете какую-нибудь усиливающую штуку, которая помогает вам стрелять, то вы можете нажать кнопку и хорошенько держать ее, чтобы огонь велся непрерывно.

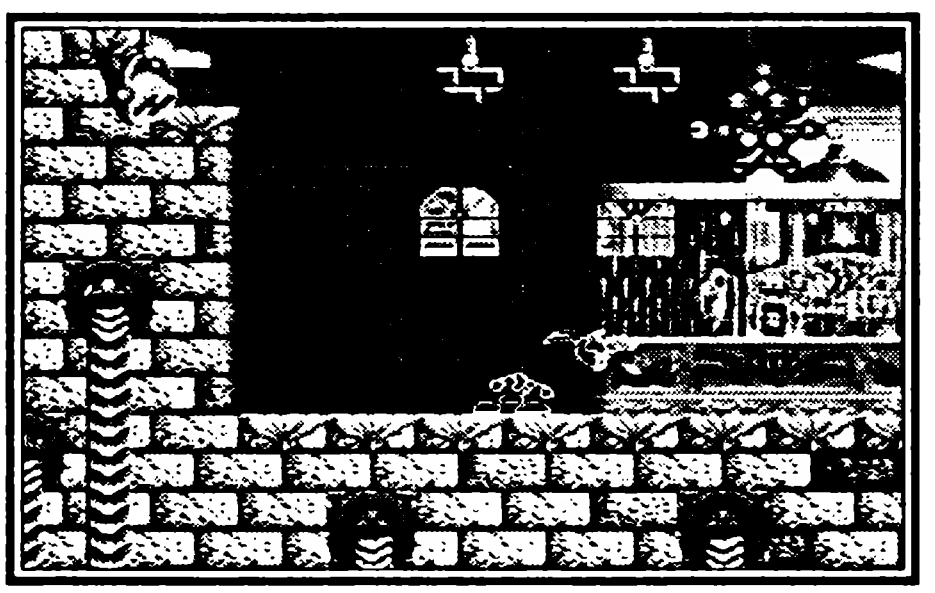
При помощи кнопки C вы можете заставить Динни попрыгать, а если вы находитесь в диалоговых окнах, то эта кнопка помогает при переходе из одного окна в другое.

Конфигурацию этих кнопок вы можете менять, для чего надо перейти в режим, описание которого см. ниже.



Начало игры

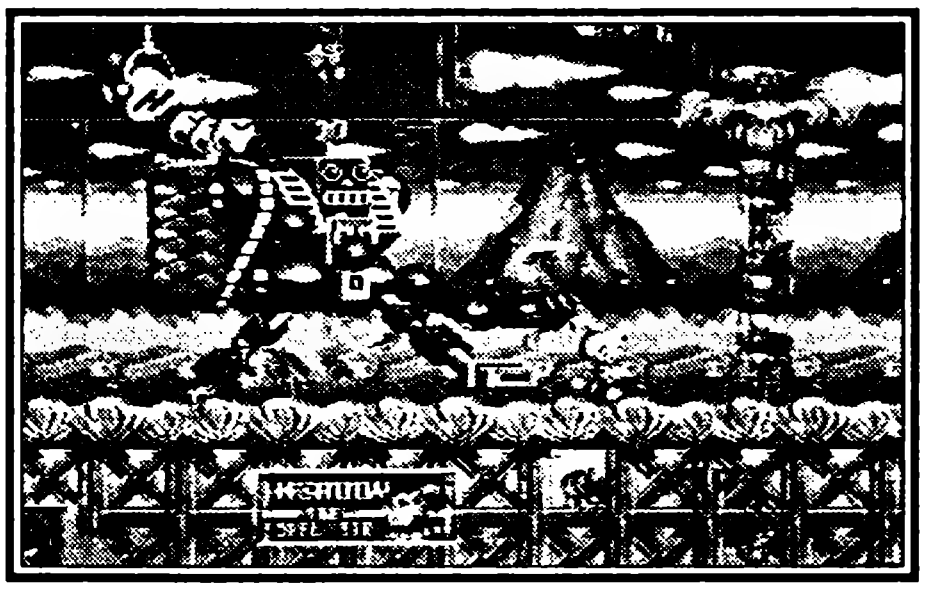
После логотипов Сеги вам покажут небольшой демонстрационный момент из игры, то есть видеомомент, разумеется. Чтобы оказаться на заглавном экране, достаточно нажать кнопку START, после чего надо нажать ее еще раз, чтобы оказаться в меню игры. Если вы уже готовы начать игру, то нажмите эту кнопку еще раз. Если же вы все еще не готовы, то можете ознакомиться со списком опций, каковой вам придется выбрать при помощи панели направлений и раскрыть нажатием кнопки START.



Выбор опций

Пункт Key Config позволит вам поменять конфигурацию кнопок, используемых в игре. Нажимайте кнопки ВВЕРХ или ВНИЗ до тех пор, пока вы не выберете пункт «Конфигурация кнопок», после чего при помощи кнопок ВПРАВО или ВЛЕВО вы сможете сделать нужный вам выбор.

Пункт Sound Check позволит вам послушать музыку и звуковые эффекты, используемые в этой игре. Установите иконку маркера рядом с пунктом «Поверка звука» и нажимайте кнопки ВЛЕВО-ВПРАВО на панели управлений. Для того, чтобы прослушать все звуковые дорожки, нажмите кнопку C для начала прослушивания звука, а затем кнопку



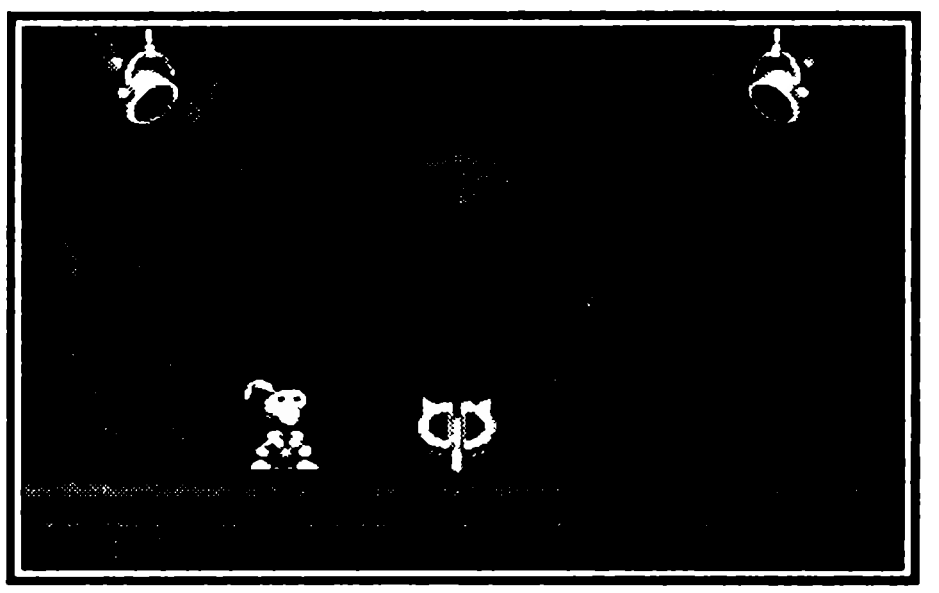
В для того, чтобы это безобразие вовремя прекратить. Чтобы выйти из режима опций, вам достаточно установить картинку перед пунктом «Выход/Exit», и нажмите кнопку B, C или просто START.

Возможности Динамита

Ваши параметры

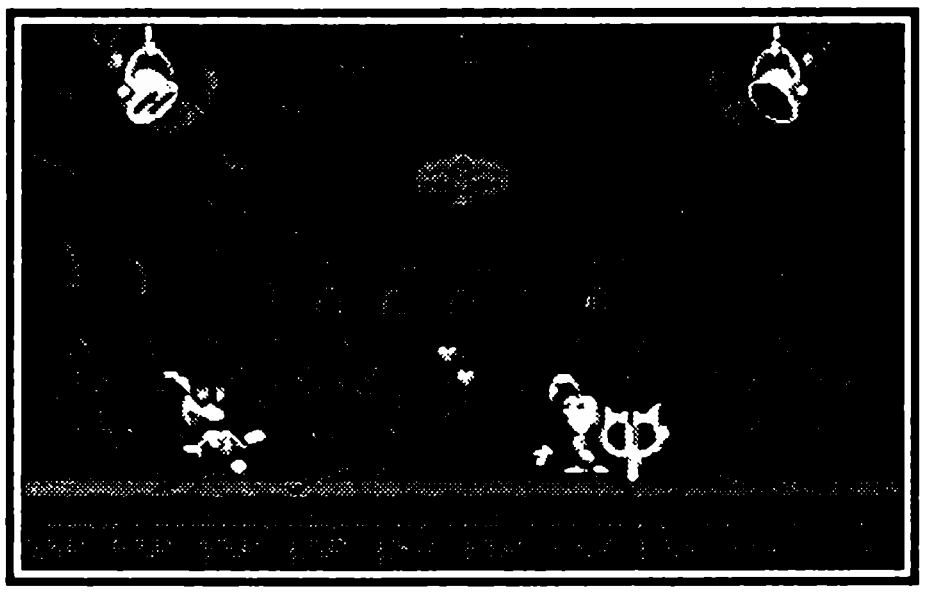
Вы, Хедди Динамит, путешествуете из действия в действие и на пути вам предстоит стать участником самых невероятных и захватывающих приключений. Вам предстоит найти столько необычных предметов, встретить стольких замечательных людей, что просто дух захватывает. Кроме того, вам предстоит победоносная война со злобными куклами Темного Демона, которые мечтают поработить весь кукольный мир, что, конечно, было бы неприятно во всех отношениях.

Фонарь, освещающий верхний левый угол рампы, показывает состояние вашего здоровья, то есть сколько вам осталось жить. Прекрасное состояние здоровья засвидетельствовано ярко-зеленым фонарем, который светит в самом начале, но потом он начинает желтеть, потом краснеет, когда вашего Хедди начинают обижать всякие злые люди, потом, при дальнейшем ухудшении ваших дел, он начинает мигать. Иконка здоровья, которая мигает внутри фонаря, постепенно начинает уменьшаться, пока совсем не исчезнет, а если фонарик совсем погаснет, то, значит, вы в этой попытке потерпели полнейшее поражение. Но не пугайтесь раньше времени, если вы один разок потеряли здоровье, вы еще вполне можете получить его обратно, так как в игре полно всяких облегчающих жизнь мелочей, которые не только вернут вашему огоньку веселый зеленый цвет, но и помогут вам разить врагов без промаха. Так что не стоит придавать слишком большое значение своему здоровью, хотя и пренебрегать им, конечно, не стоит. Если вы встречаетесь в бою с Мастером Ключей, то в правом углу сцены появляется фонарик с буквой E(враг), который показывает, насколько хороши дела у вашего противника — постарайтесь их поскорее испортить, затушив их мерзкий огонь.

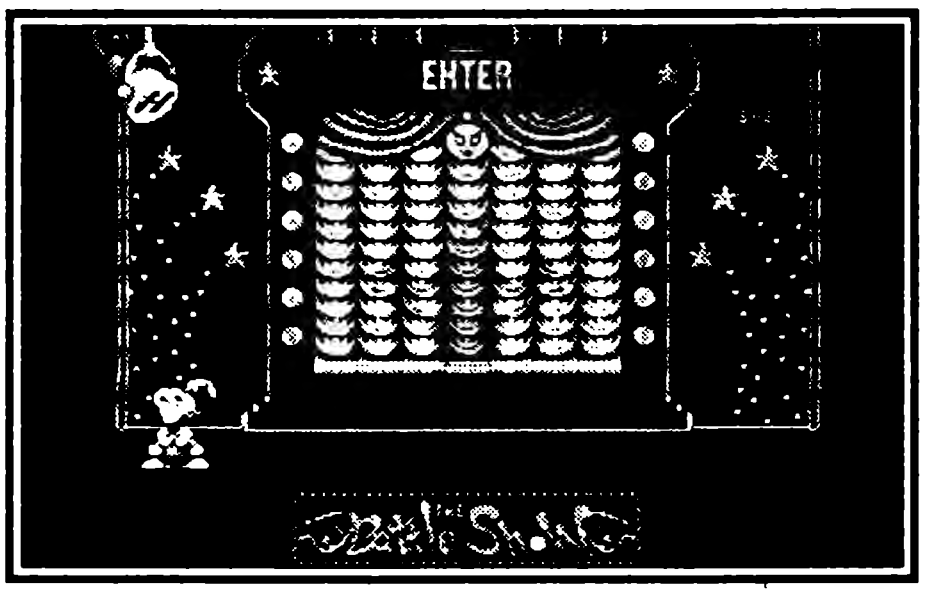


Скорая помощь — кроме группы поклонников, которые весьма настойчиво и дос-

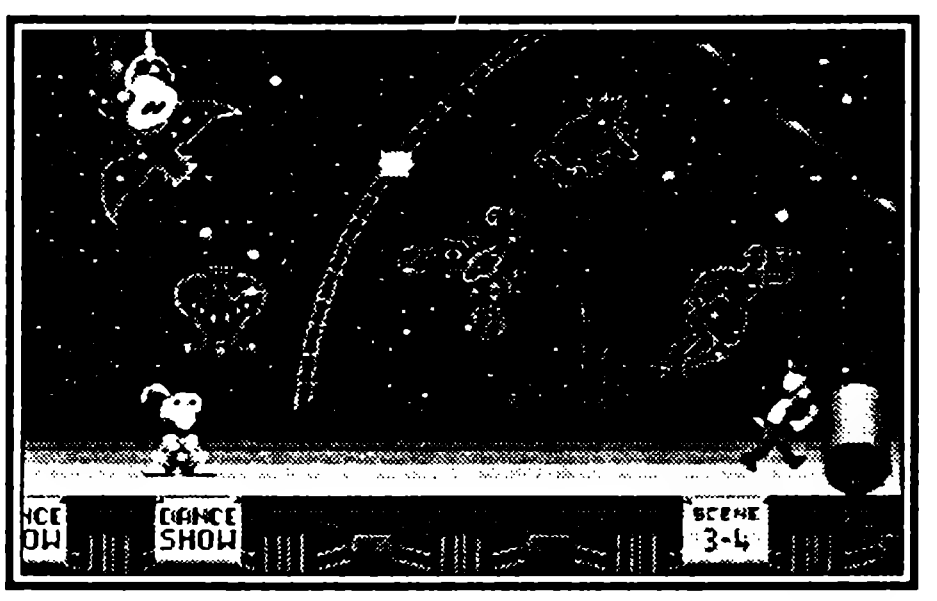
таточно успешно вас подбадривают, у вас есть также и несколько настоящих друзей, которые могли бы вам помочь в трудную минуту не только морально, но даже и материально. Есть и такие, которые помогут в любое время дня и ночи, только позови. В самом начале игры вы окажетесь на улице с тремя дверьми. Каждая дверь ведет в комнату для тренировок — там вы встретите одного из своих будущих друзей и сможете его использовать в качестве спаринг-партнера.Для того, чтобы войти внутрь, надо встать перед дверью и нажать на кнопку ВВЕРХ на панели направлений. Ниже приведен краткий список многочисленных друзей Хедди, которые всегда рады его видеть.



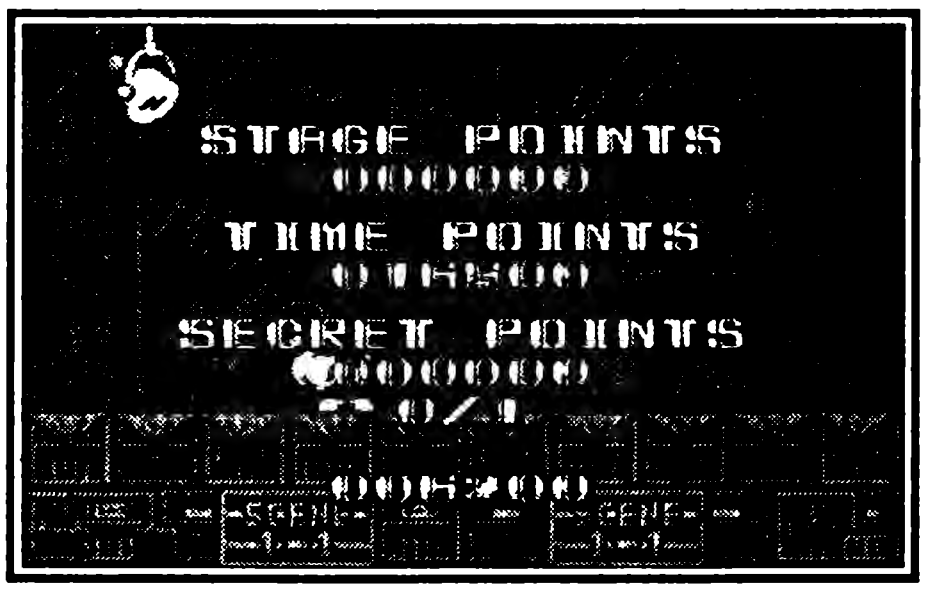
Висельник — это парень, который совсем не похож на удавленника, при этом он больше всего смахивает на ленивца. Свисать он имеет привычку со всяких знаков, столбов и всяких придорожных устройств. Хорош в качестве подручного механизма для скалолазанья, подтягивайтесь с его помощью на высокие платформы — иногда можно, напротив, платформу опустить вниз.



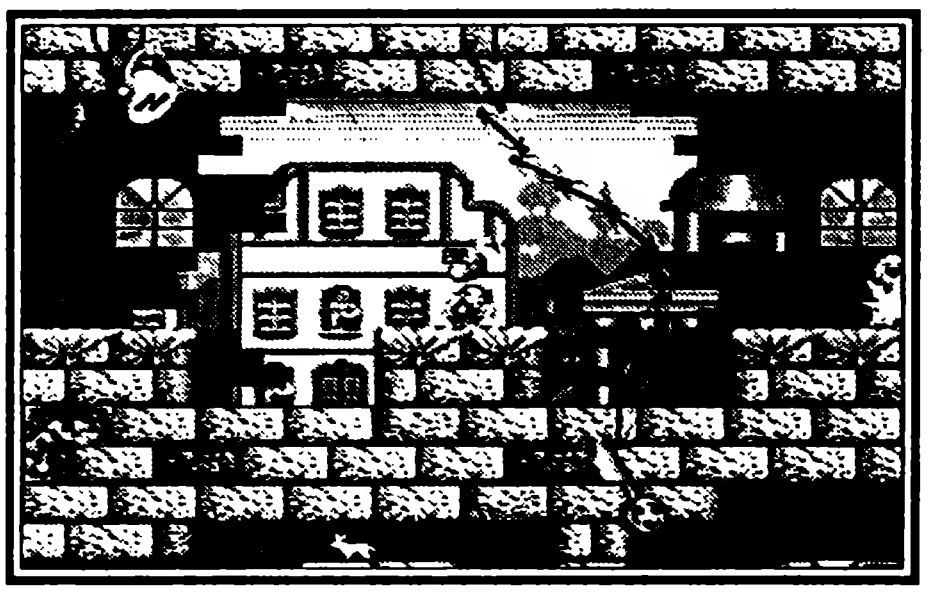
Ящик с головами — очень приятный набор подарков, которые очень заметно скрасят любой праздник. В этом пакете — не меньше двух голов сразу, так что у вас от одного такого пакета улучшатся все боевые показатели, а также цвет лица. Для того, чтобы отменить использование какого-нибудь снадобья, вам надо подождать, пока не появится картинка, которая предлагает это сделать в массовых масштабах. Для того, чтобы отменить использование какой-то конкретной головы, нужно такое количество всяких бумажек, что лучше вам об этом и не думать, просто нажмите кнопку А и продолжайте радоваться жизни.



Красавец — он будет вам постоянно рассказывать о состоянии дел в башне, давать вам ценные указания и по секрету тайны о



том, что же происходит с Мастерами Ключей и в чем состоит их уязвимость. Это для него не совсем безопасное дело, так как он не очень вежливый парень, сдает вас полиции у вас на глазах, но при этом у него очень верный взгляд. Он никогда никого не обманывает, если ему вовремя платят.



Предметы

Боб: Улучшает состояние вашего здоровья, поднимает тонус.

Big 500: За этот не менее крутой приз выдают целых пятьсот, чего и следовало бы ожидать, очков, которые в другой ситуации стоили бы вам не одно ведро кровавого пота.

1-Up: Совсем неразумно, как мне показалось, и даже расточительно дарить персонажу новую жизнь, но в игре такое происходит, увы!

Призовые головы

Когда вам удается врезаться в чемодан с головами, вы получаете возможность выбора — взять одну из имеющихся в ассортименте голов и воспользоваться ею для того, чтобы увеличить свои нетрудовые доходы, и для прочих грязных делишек. Каждая из голов, которые попадаются в чемоданах, может дать вам массу плюсов, но все они касаются агрессивных боевых действий и ничего иного. Для того, чтобы изменить эффект от воздействия головы, достаточно щелкнуть по ее изображению, если надо голову совсем уж отключить, нажмите кнопку A. При этом следует помнить, что не все головы можно отключить.

Многоголовость: Получив эту забавную штуку, вы можете атаковать противника сразу тремя головами, что очень удобно.

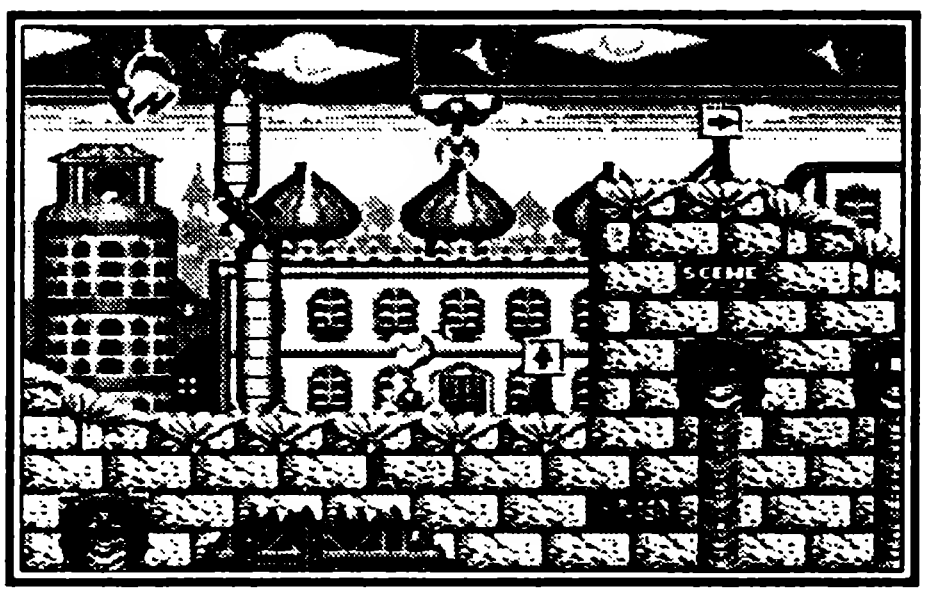
Голова Свободы: Переход в режим интермиссии не покажется вам слишком сложным. Но не стоит предпринимать путешествий внутри этой головы.

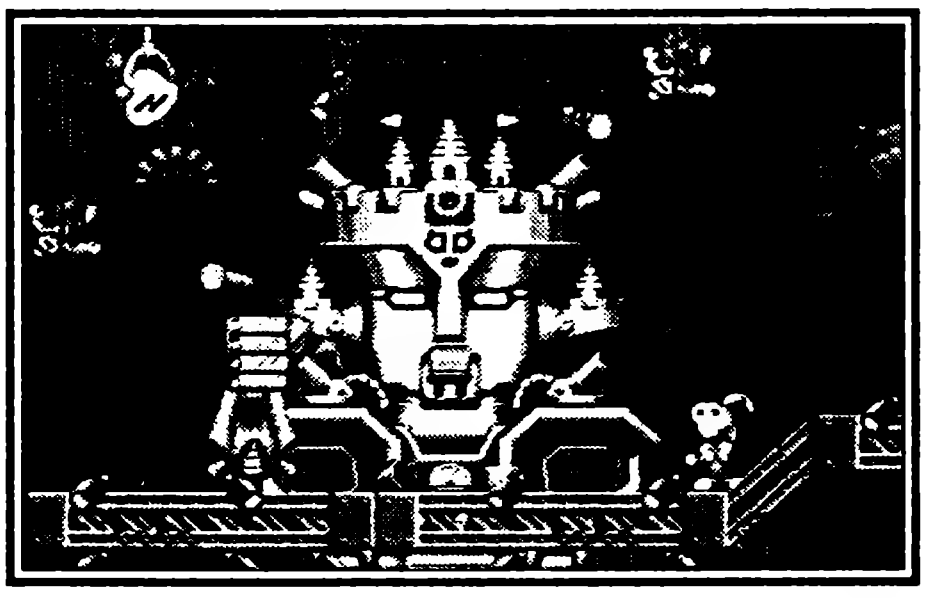
Голова-пружина: увеличивает скорость, кроме того для вас практически не остается недоступных мест.

Свиная Голова: стреляет огнем из носа при нажатии кнопки B, а если нажать эту кнопку и не отпускать, то стреляет очередями.

Боеголовка: Автоматически стреляет во все стороны.

Голова-Протектор: Вокруг вас появится барьер из огненных шаров.





Шипастая голова: подойдите к стене и выстрелите в нее чуть повыше своей головы, подтянитесь и продолжайте движение.

Пустая голова: защищает от атак большинства врагов, но не смягчает падений.

Суперголова: Ускоряет движение, увеличивает амплитуду прыжка и радиус атаки.

Сонная голова: восстанавливает часть ваших сил, но будьте бдительны, чтобы все же в конце концов проснуться.

Булавочная голова: уменьшает вас.

Голова-бомба: уничтожает всех врагов на экране, если ее бросить, нажав кнопку B.

Вакуумная голова: При нажатии кнопки B засасывает всех врагов и полезные предметы.

Ледяная голова: Устраивает врагам небольшое торможение.

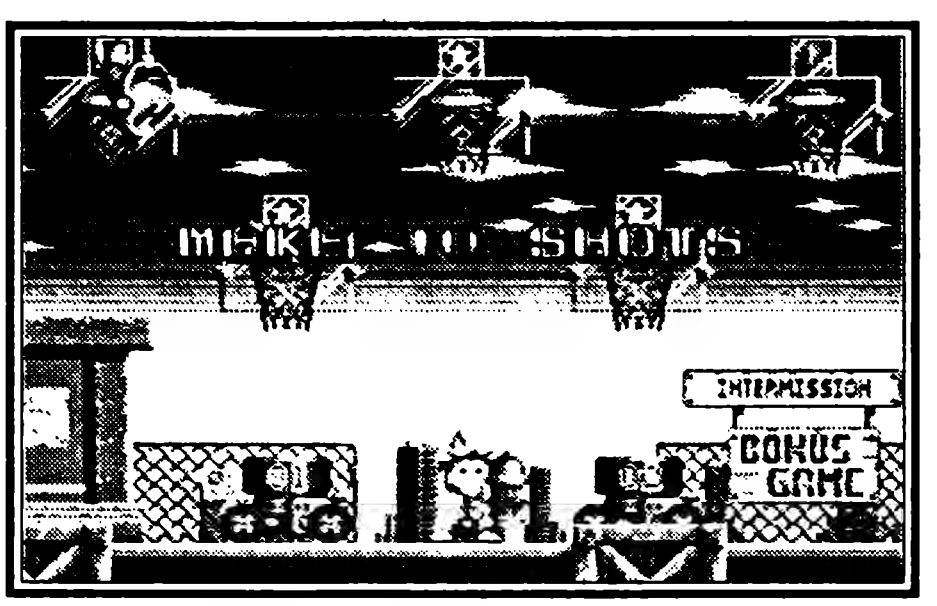
Голова-ракета: позволяет вам летать по воздуху и стрелять из своего носа лазерами.

Воздушная голова: Позволяет летать и стрелять тройными залпами.

Пернатая голова: вы получаете возможность выстреливать из своего клюва стайкой разъяренных маленьких птичек.

Игра-интермиссия

Можно в нее сыграть, если вам удалось достичь статуи Свободы. Играете в баскетбол, на экране показаны корзины, которые надо поразить точными бросками. Нажмите кнопку C, если вы готовы играть. Две машины выстреливают мячи один за другим, работайте головой так, чтобы они отлетали в нужные корзины. Синим мячом пользоваться больше нельзя. От пролетающих мимо бомб рекомендуется уклоняться. Бейте по корзинам с изображением звездочек, а не ключей, иначе взорвете машину, выкидывающую мячи, что не желательно. Попадание по корзине с мячом — машины стреляют немного быстрее, но ненадолго. Попадание по корзине с надписью «Slow» замедляет движение корзин, что облегчает попадание в кольцо.



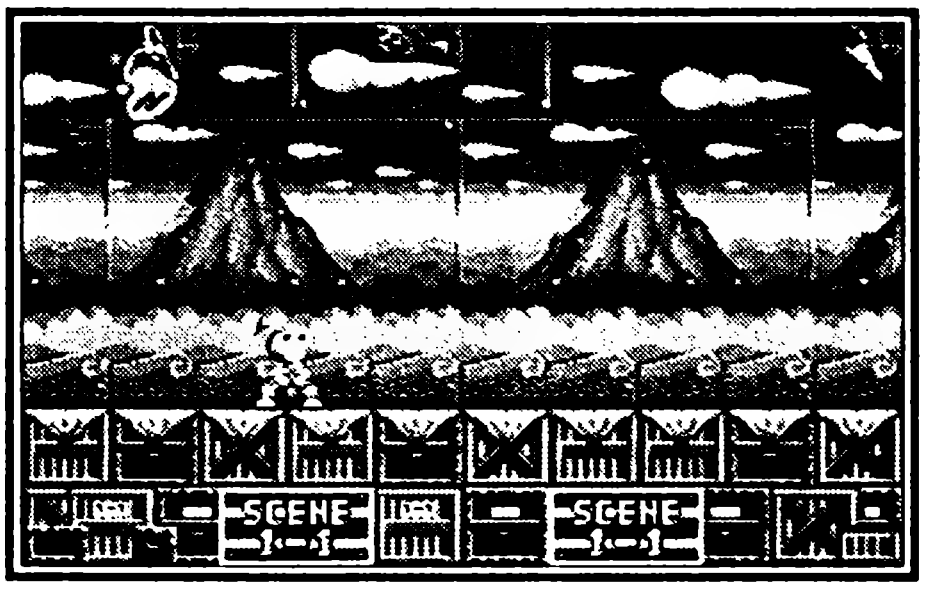
Варианты завершения интермиссии:

1. Забить необходимое количество мячей.

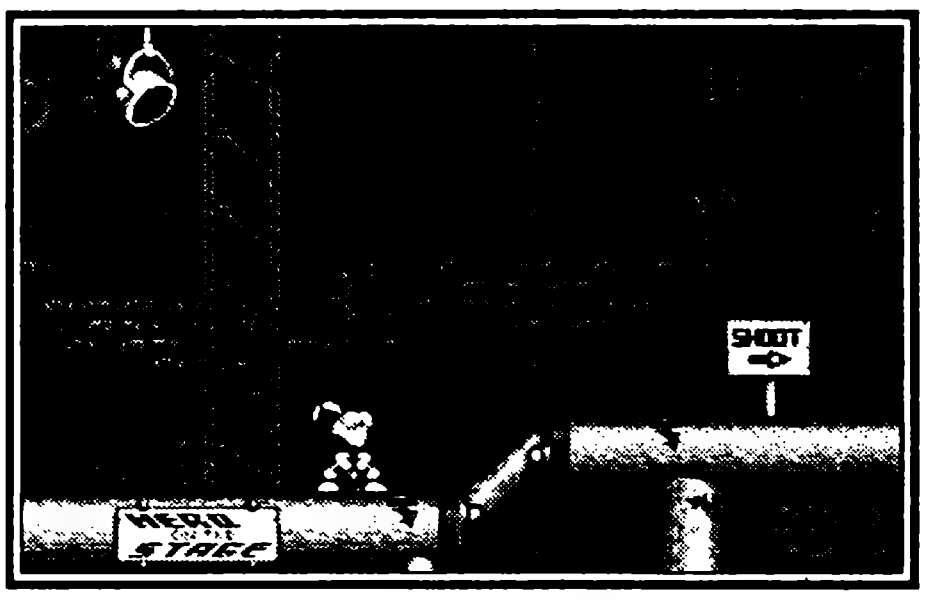
2. Вы теряете жизнь, и игра заканчивается.

3. Взрываются обе машины.

После появления результатов игры нажмите кнопку C, чтобы вернуться к главной игре. Жизнь при этом восстанавливается. Если вы забили необходимое количество мя-



чей, перед вами появляется секретный номер, который в последствии пригодится, так что стоит его записать.



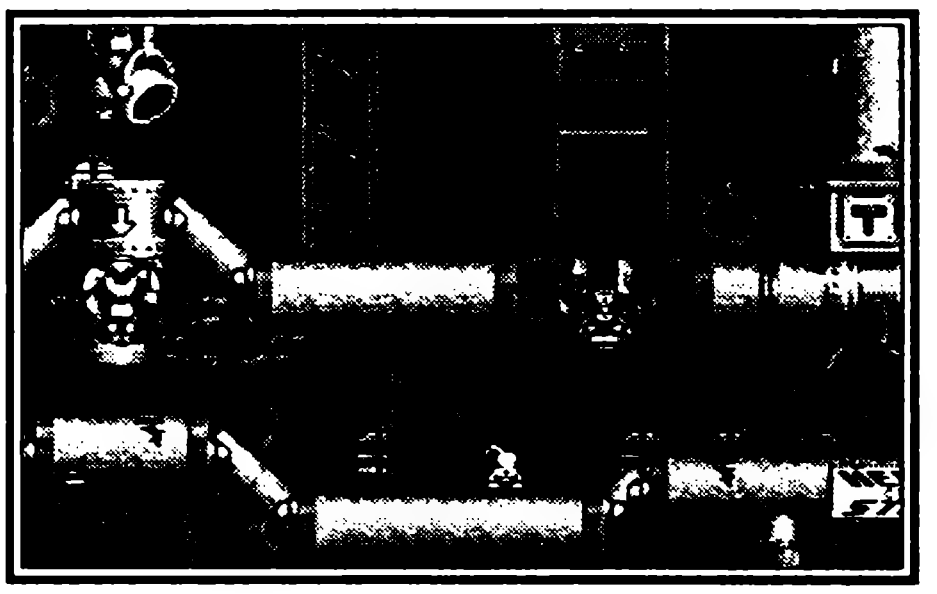
Персонажи

Хизе: роковая женщина в жизни Динамита, которая связана с ключами.

Бино: маленький парень из группы обеспечения и амортизации, появляется время от времени, чаще всего перед появлением боссов ключей, все время путается под ногами.

Ужасный Брюин: Использует голову как ударную силу. Не остановится ни перед чем, чтобы расправиться с Хедди.

Темный Демон: Маг и заклинатель, который хочет весь кукольный мир направить по пути зла, что ему пока удается, дергая за ниточки, управляет мастерами ключей.



Ваши результаты

Очки за сцену: получаете, убивая врагов и собирая призовые предметы.

Очки за время: чем быстрее, тем больше.

Секретные баллы: можно получить на всех уровнях, выполняя специальные действия. Счетчик слева от общего покажет, сколько вы их набрали, число справа — показатель того, что вы могли бы набрать.

Для того, чтобы продолжить движение по экранам с результатами, нажмите кнопку START, после чего ваша жизнь будет полностью восстановлена и вы перейдете на следующий уровень.

Подсказки

В этой игре нет таймера, поэтому можно посмотреть и поразмыслить, хотя бы на первых порах. Хорошенько потренируйтесь в стрельбе своей головой во все стороны и в прыжках, пригодится. На пути вам попадется немало оружия, облегчающего жизнь, но стоит предварительно с ним освоиться. Экономьте боеприпасы и как следует цельтесь. Если вам в руки попала какая-то штуковина, надо использовать ее в ближайшее время. Когда вас атакуют с воздуха, определяйте положение противника по тени на земле. Исследуйте! Особенно окрестности, где лежит немало полезных вещей, которые не помешают в вашем странствии. Хватайте все, что плохо лежит, иначе вам не удастся набрать нужное количество очков.

Выбор уровня: Во время заставки на пульте 1 нажмите START. Установите курсор на опции START GAME и нажмите С, А, ВЛЕВО,ВПРАВО,В. Если все сделано правильно, услышите звуковой сигнал. Нажав START, вы сможете установить тот уровень, на котором хотите играть.

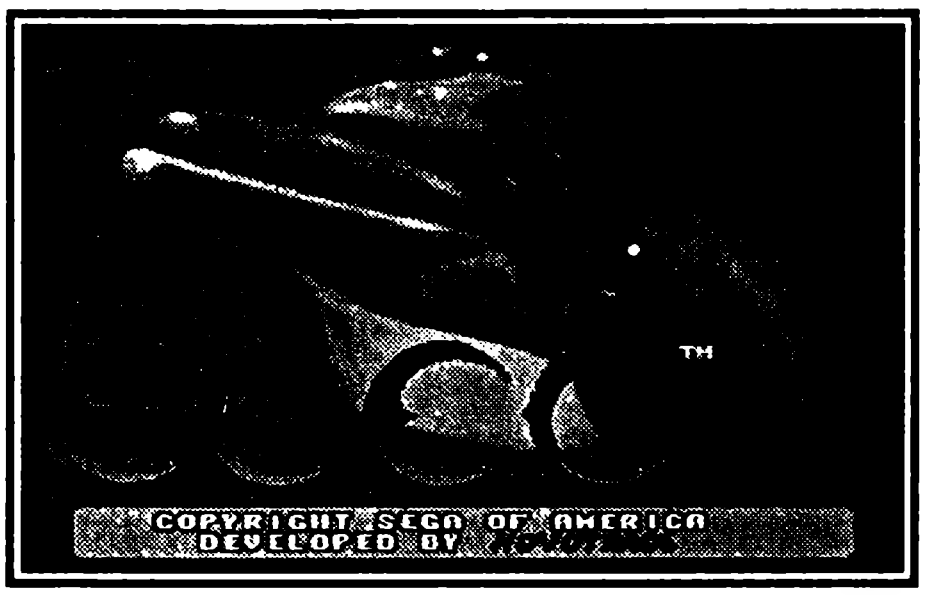
ECCO THE DOLPHIN

ДЕЛЬФИН ЭККО

Novo Trade • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Ecco The Dolphin — не просто популярная игра, не просто хит, и даже не просто суперхит, а культовая игра. Приключения молодого дельфина Экко заставили забыть обо всем миллионы геймеров во всех уголках планеты. Графическое оформление выжимает из приставки все, на что она способна, благодаря ему вы с головой погружаетесь в морские пучины, где происходит действие этой игры.

Описание игры

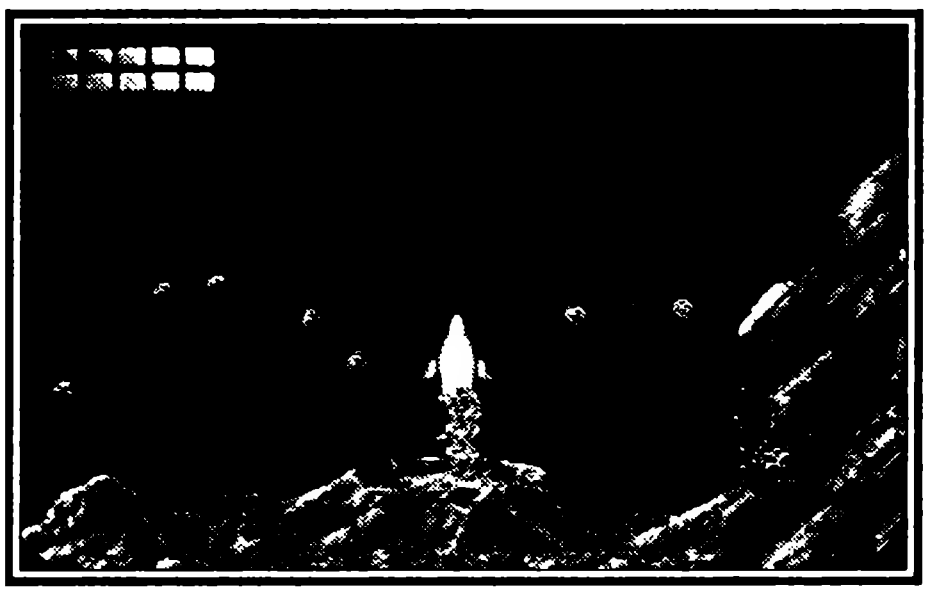


Жизнь была одним большим приключением для Экко, молодого дельфина. Океан казался бесконечным. На огромной скорости, разбивая волны, Экко выпрыгивал в воздух — почти летал! Затем он, сделав глубокий вдох, нырял в синюю глубину, где кораллы и раковины покрывали морское дно.

Конечно, Экко знал, что дельфины не могут дышать под водой. Рыбы и кораллы оставались под поверхностью моря, но дельфинам был нужен воздух. Это было самой настоящей загадкой, и Экко хотел узнать ответ на нее.

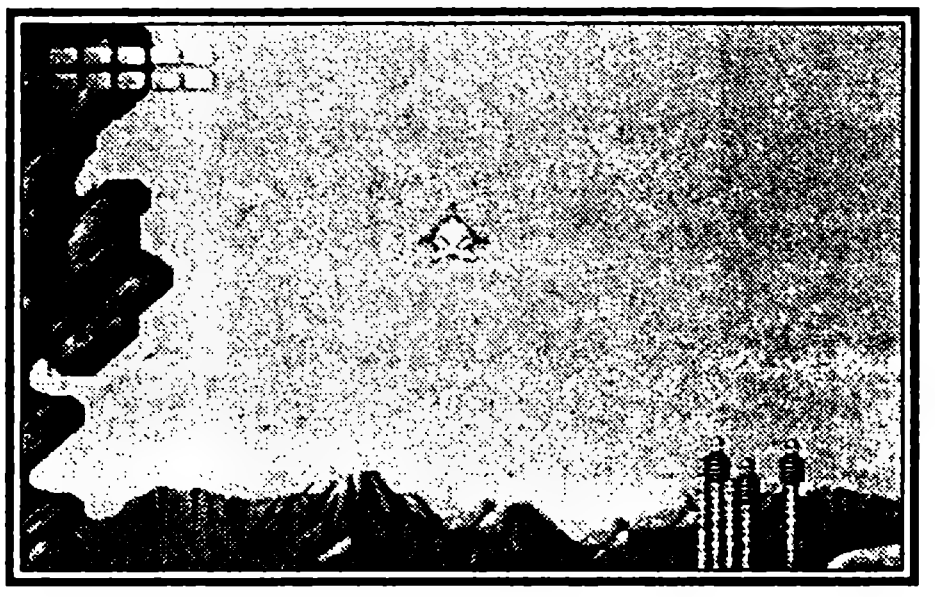
Океан полон песен. Среди них были простые, Экко знал их еще с рождения. Они служили для обращения к дельфинам и другим поющим подводного мира. Были и новые песни, на изучение которых требовалось время. Они могли открывать раковины и отпугивать врагов, снующих около залива дельфинов. В конце концов, были песни просто о том, как хорошо жить и быть свободным! Песни дельфинов рассказывали и о жалящих медузах, о сильных течениях и каменных стенах, что запирают поющих глубоко под водой. Но лучше всех была гордая, мощная песня о косяках рыб, заполняющих океан, и подводных пещерах, заполненных воздухом, где дельфины могли дышать.

На голове Экко сияют пять светлых меток. Ни у кого больше нет таких серебряных пятен. Когда воздух темнеет, дельфины поют о том, что отметины Экко — то же, что и пять мерцающих точек высоко в небе. Песня рассказывает, что Экко — особенный, избранный океана. А может быть, метки просто для красоты, как полоски у некоторых рыб.



Море изобилует не только рыбой и кораллами, но и опасностями. Многие вещи могут ранить Экко, тогда он теряет силу. Когда у него здоровье закончится, вам придется начать с начала уровня или с последнего пройденного барьерного кристалла. Чтобы этого

не произошло, держите здоровье на максимуме. Атакуйте косяки маленьких рыбок для еды и восстановления сил.



Находите целительные раковины, обращайтесь к ним, используя сонар. Тогда раковина выпустит пузырек воздуха, который придаст Экко сил.

Плавая в море, не забывайте, что Экко не рыба, и ему иногда надо дышать. Дельфины могут заныривать в самые глубокие уголки океана, но им всегда надо быть недалеко от воздуха. Иначе, когда воздух кончится, вам опять-таки придется продолжить с начала уровня или барьерного кристалла. Дышать можно двумя способами:

• Выпрыгнуть из воды на свежий воздух или в воздушный карман в пещере. Тогда восстановится весь запас воздуха, и притом немедленно.

• Высунуть нос из воды там, где нельзя выпрыгнуть, либо поплавать около поднимающихся пузырьков. Так можно набрать воздуха полные легкие, но за некоторое время.

Но Экко вовсе не беззащитен. Он может атаковать своих врагов. Когда вы нажимаете на клавишу атаки, Экко совершает рывок вперед с высокой скоростью, но на небольшое расстояние. Так он может ударить врага или сломать препятствие.

Когда же вы нажимаете на клавишу сонара, Экко поет в направлении своего взгляда. Эхо песни принесет информацию об окружении дельфина (см. эхолокация).

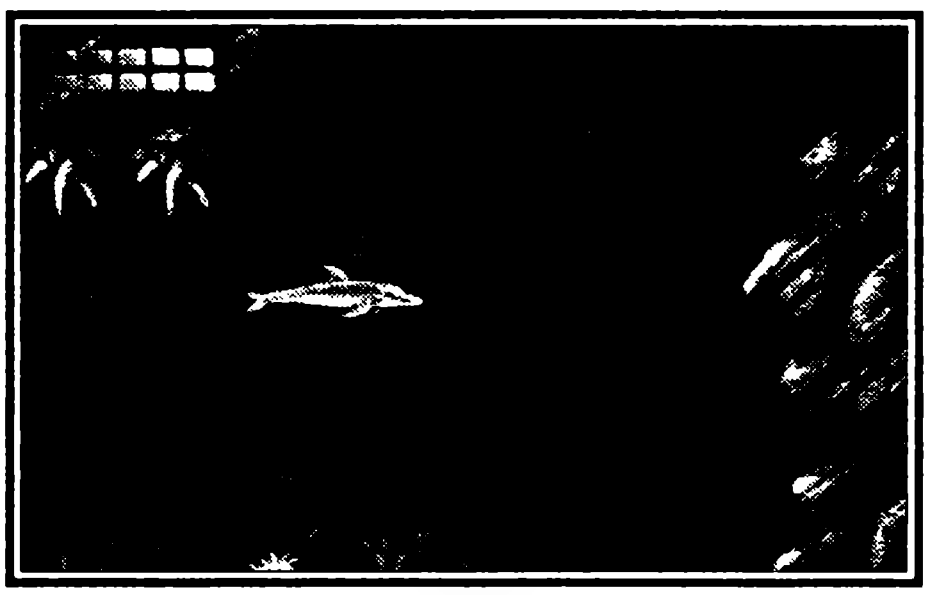
В дальнейшем Экко получит способность атаковать врагов на расстоянии. Для этого надо сначала нажать клавишу атаки, а потом быстро — клавишу сонара.

Используйте песни дельфинов, чтобы выжить во время долгого путешествия. При помощи сонара пойте живущим в море, остальным поющим и раковинам, кристаллам и вообще всему непонятному. Научитесь слушать свои песни, ведь они несут различную информацию. При помощи песен можно:

• Обращаться к другим поющим, и они ответят своей песней. Так можно получить подсказку или попросить о помощи.

• Отпугнуть врагов и убрать барьерный кристалл, если нужная песня известна.

• Получить новые песни, особую силу и информацию от кристаллов, разбросанных в морских лабиринтах.



Песня, возвращающаяся назад, приносит информацию о том, что находится далеко впереди. Это называется эхолокацией. Когда клавиша сонара удерживается нажатой, песня проходит сквозь течения и пещеры и отражается к Экко, неся карту его окружения. Она показывает:

• Расположение Экко и проходы через скалы.

• Затаившихся врагов и опасные объекты (оранжевые круги).

- Кристаллы и другие интересные вещи.
- Косяки рыб и воздушные карманы (пузыри).
- Барьеры, подвижные камни и ракушки (оранжевые квадраты).

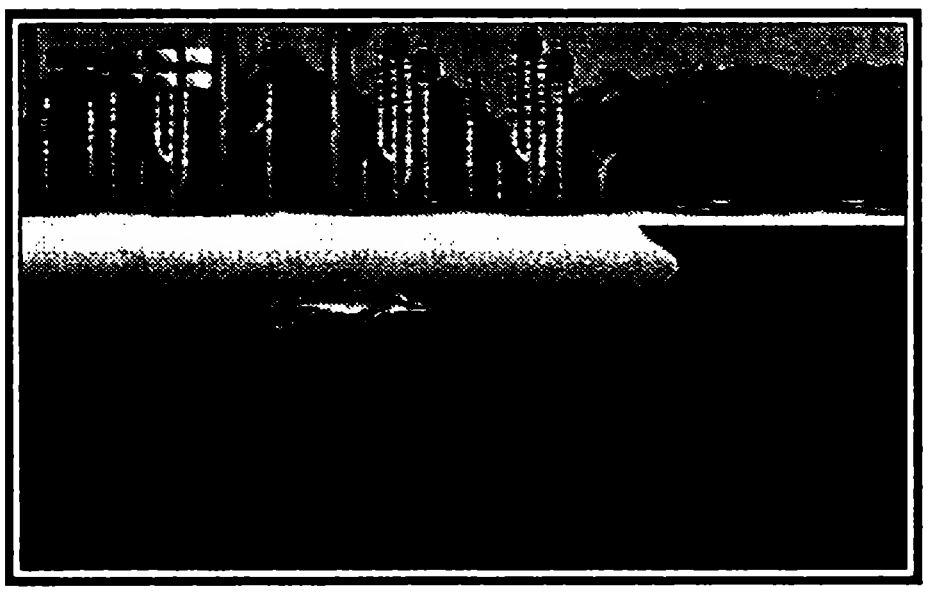
Привыкайте пользоваться эхолокацией. Зондируйте уровень по всем направлениям, чтобы получить наиболее полное представление о нем. Если вы не можете найти то, что вам очень нужно (воздух или путь к спасению) в одном направлении, попробуйте другое — искомое может быть очень близко.

Находите целительные раковины, обращайтесь к ним, используя сонар. Тогда раковина выпустит пузырек воздуха, который придаст Экко сил.

Home Bay

Родной залив

Легко и беззаботно жить дельфинам в теплых водах родного залива Экко. Только играй да плескайся! Ныряй поглубже, чтобы исследовать разные интересные вещи на морском дне. Возвращайся из глубин и участвуй в стремительных серебристых гонках. Пой, и пусть твоя песня вернется и расскажет тебе о мире вокруг. Можно попрактиковаться в прыжках из воды, а потом научиться еще и переворачиваться в воздухе. И постепенно будешь прыгать все выше и выше.

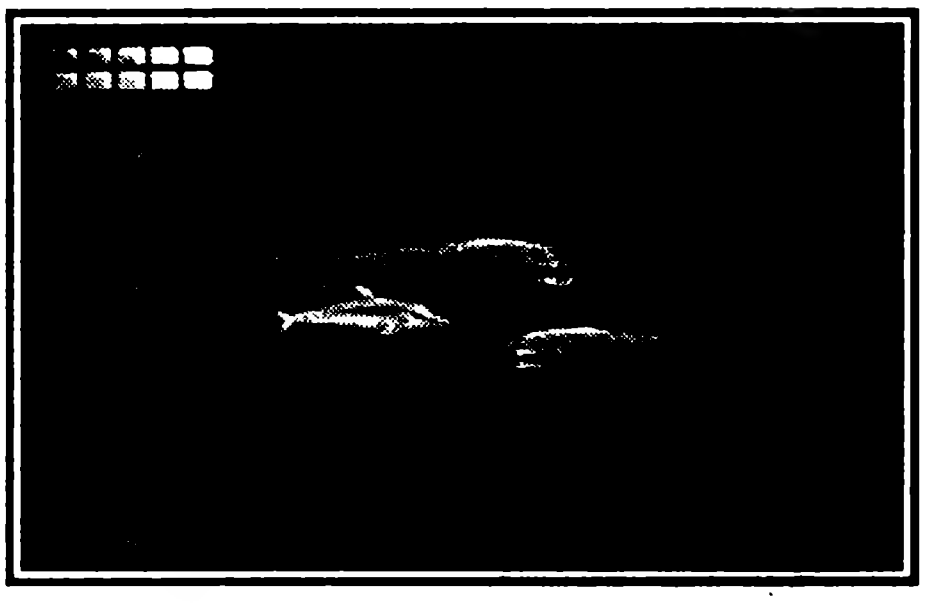


Так дельфины и жили. Залив будто пронизывало полотно, сотканное из их песен. Звучали песни о чудесных метках на голове Экко, о косяках вкусной рыбешки, о раковинах, обладающих заживляющей раны силой. Некоторые дельфины спрашивали Экко: «Если мы дышим воздухом, то почему живем под морскими волнами?», но он и сам был бы не против узнать ответ на эту загадку. Один из приятелей обратился к Экко: «Как высоко ты можешь взлететь в небо?» В ответ Экко нырнул поглубже, почти до самого дна залива, развернулся и на самой большой скорости поплыл вверх. У самой поверхности воды он изо всех сил рванулся вверх и взлетел ввысь.

Внезапно небо вспыхнуло, и поднялся огромный вихрь воздуха и воды. Внутрь этого гигантского тоннеля, сверлящего небеса, полетели дельфины, рыбешки, раковины... Так же внезапно воцарилась тишина. Все они исчезли, остался только Экко. Родной залив, еще миг назад полный жизни и песен, сразу стал чужим и угрюмым. Еще не веря в случившееся, Экко стал метаться по прибрежным водам, высматривая там и здесь.

Но не найдя никого и ничего, он осознал страшную истину.

Кто или что забрало мою семью? Где они сейчас? И как получилось, что я остался? Вот о чем думал Экко, выплывая из родного залива.



Medusa Bay

Бухта медуз

В теплых водах живут и кормятся стайки медуз.

Около небольшого лабиринта пещер слышна песня касатки.

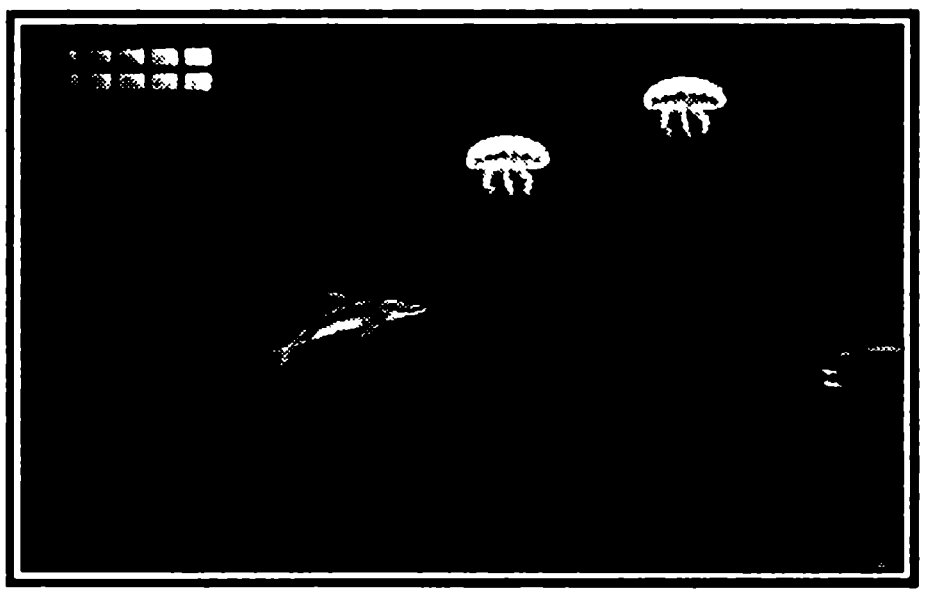
В самом начале бухты Экко встретил дельфина. «Ты видел, что произошло?» — спросил Экко. «Вдруг поднялись сильные ветры воды», — был ответ. Это Экко явно не удовлетворило, и он поплыл дальше. Легко перепрыгнув через островок, Экко вступил во владения медуз.

Дельфины, живущие в бухте, были очень встревожены случившейся катастрофой, но никто из них не мог сказать ничего определенного. Один сказал, что случилось что-то ужасное и очень сильное, другой — что его сюда закинули ветры воды, третий просто ничего не знал.

Экко повернул в сторону пещер, навстречу слышавшейся оттуда песне. При помощи эхолокации он легко сориентировался в несложном лабиринте. Доплыв до касатки, Экко повторил так беспокоящие его вопросы. «Я не знаю, что случилось с твоей семьей. Возможно, Большой Синий поможет тебе. Чтобы найти его, ты должен плыть через Подводные Пещеры...» — ответила ему касатка. Экко дотронулся до кристалла и узнал еще одну песню. Затем он выплыл из пещер и двинулся к выходу из бухты медуз. Воззвав к барьерному кристаллу, преграждающему проход своей новой песней, Экко убрал его со своего пути. Теперь у него была хоть какая-то надежда.

Undercaves

Подводные Пещеры



Глубоководный лабиринт пещер без выхода на свежий воздух.

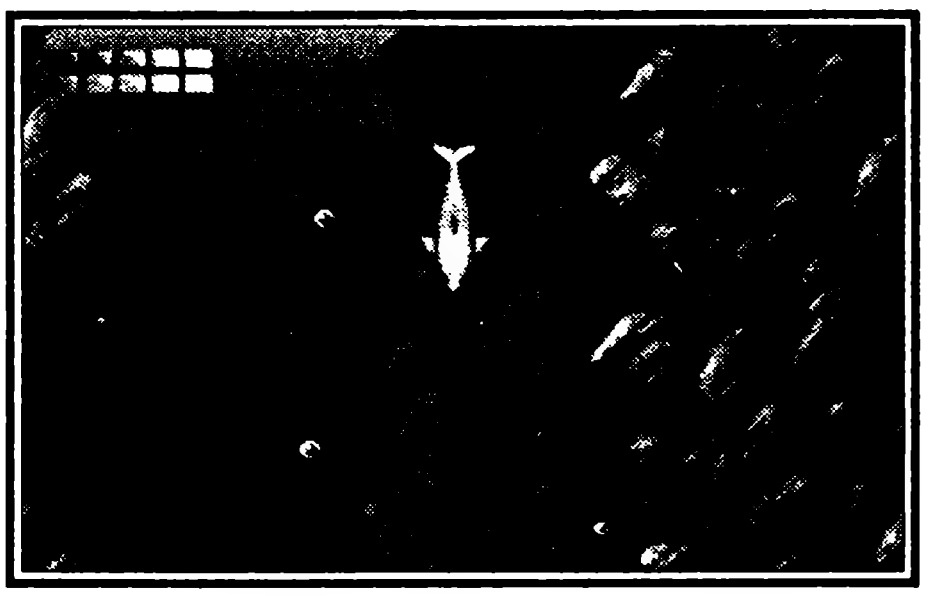
Песни морей рассказывают о большой опасности этих мест.

В начале лабиринта у Экко все шло замечательно: кристалл с песней-ключом, кристалл-барьер — и вот уже один этап позади. В одном из кристаллов Экко нашел подсказку: «Плыви медленно мимо восьми ног». Но дальше стало хуже: путь преградила стена из пяти камней. Поплавав вокруг, он нашел незакрепленную раковину. Экко столкнул ее вниз и подпихнул своим носом к камням. Так и есть: один из них пошевелился и выпал из стенки, образовав, таким образом, проход. Следующее пре-

пятствие было проплыть мимо осьминога. Но Экко помнил подсказку из кристалла и поэтому двигался как можно медленнее. Осьминог не счел дельфина опасным и поэтому спокойно пропустил его.

The Vents

Разломы



Гигантские трещины в океанском дне с сильными восходящими теплыми течениями. После шторма там слышатся песни трех застрявших дельфинов...

У поверхности моря медленно плавал уже немолодой дельфин. Экко подплыл поближе и спросил, что случилось. «Бурные потоки заперли моих друзей там, внизу... Если можешь, спаси их оттуда. Из-за шторма я слишком ослаб», — ответил дельфин. Экко направился к первой же трещине. Действительно, сила течения была слишком велика, чтобы преодолеть его. Подтолкнув к разлому обломок скалы, лежащий на краю, Экко сбросил его вниз и сам пристроился плыть вслед за камнем. «Так можно прекрасно бороться с течениями», — подумал Экко.

Спустившись вниз, он нашел одного из трех дельфинов в растерянности плавающим около кристалла. Экко подплыл к нему и стал двигаться около его спины: «Плыви за мной!» Дельфин понял, что от него хотят, и последовал за Экко к своему товарищу, ждущему его в безопасном месте.

...Спасая дельфинов, Экко опять встретил касатку. На этот раз касатка рассказала ему об океане, окружающем их. «Твое путешествие будет длинным и опасным. Всегда осматривай путь перед своим взором своей песней. Плыви медленно, чтобы держать себя в руках, и плыви быстро, чтоб вдохнуть воздух. Помни, откуда ты приплыл, и думай, куда ты плывешь».

После спасения последнего застрявшего уже знакомый вам дельфин поблагодарил Экко: «Огромное тебе спасибо! Пожалуй, я научу тебя песне, которой ты сможешь отпугивать медуз». Песня оказалась действительно полезной: она позволяла атаковать врагов, не приближаясь к ним. И Экко продолжил свое путешествие.

The Lagoon

Лагуна

Песни морей говорят о живущих здесь звездах, которые едят камень. Дельфин поет о своей потерянной семье.

Экко решил проверить, не повредил ли пронесшийся недавно шторм живущим здесь дельфинам. Один из них плавал неподалеку. Выяснилось, что и его семью шторм раскидал по лагуне. Одного дельфина в середине лагуны загнала на глубину акула.

Другой находился в западном отроге лагуны. Экко сбил раковиной камень, закрывающий проход на глубину, и нашел там дельфина. Там же находился кристалл, давший Экко новую песню. Дельфин было последовал за своим спасителем, но выход из отрога был опять-таки заперт камнем. Экко заметил, что в конце пещеры мирно кружилась стайка морских звезд. Вспомнив песни морей, он начал петь звездам, и они поплыли туда, куда гнала их песня. Достигнув камня, звезды поглотили его. Выход был свободен.

Третьего дельфина Экко долго не мог найти. Воспользовавшись эхолокацией, он выяснил, что дельфин затерялся в западной стороне лагуны, а путь к нему лежит мимо осьминога, подводного камня и барьерного кристалла. Неподалеку от осьминога Экко нашел колонию морских звезд и погнал ее своей песней к осьминогу. Осторожно проплыв мимо него, Экко наслал звезды на камень. Одним препятсвием стало меньше. Кристалл-барьер был убран с пути при помощи песни первого кристалла.

Последний дельфин был спасен, и в награду Экко предложили песню для отгона медуз. Экко не стал долго задерживаться в лагуне и поплыл к выходу уже известным путем, мимо осьминога. С препятствиями, встречающимися ему по дороге, Экко уже научился справляться.

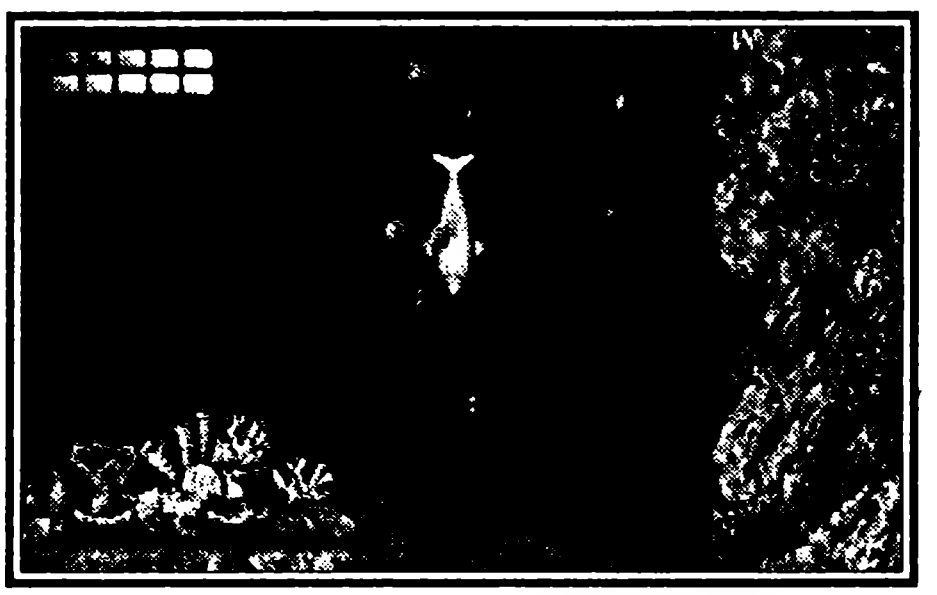
Ridge Water

Разделенные озера

Два холодных озера соединяются лабиринтом пещер и камней.

Чтобы пройти его, надо хорошо знать законы морей.

Никогда еще Экко не было так сложно. Течения и барьеры, морские звезды и кристаллы, камни и раковины, скаты и крабы... Да разве все перечислишь? Экко пришлось изо всех сил напрячь память, чтобы вспомнить, как справиться с тем или иным препятствием. Только приплыв во второе озеро, он смог наконец-то расслабиться и отдохнуть, поиграть с местными дельфинами. Около кристалла-ключа Экко опять увидел касатку. «Большой Синий очень стар и мудр. Плыви на север!» — сказала ему касатка. Экко поблагодарил за совет и отправился к океану.



Island Zone

Зона островов

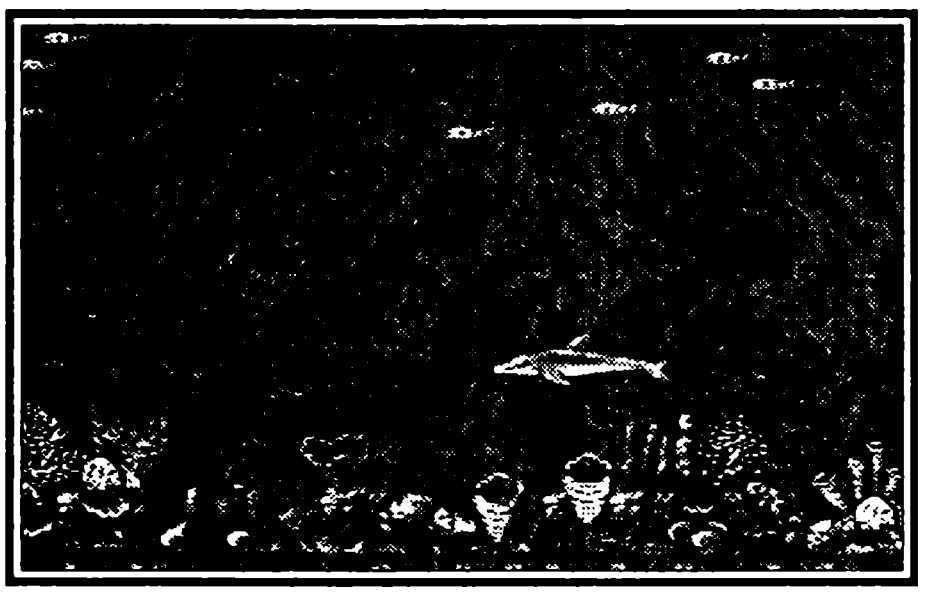
Семь островов в теплых водах.

Путешествуя по пещерам, разъединяющим монолит островов, Экко увидел давно знакомую касатку. Тревожные вести принесла она: «Шторм, что унес твоих друзей, по-

тряс весь океан». В одном из кристаллов Экко нашел подтверждение словам Большого Синего: «Все говорит о том, что Астерита находится в Глубоководье». Другой кристалл поведал ему, что его путешествие только началось. Обследовав все кристаллы и направляясь к выходу, Экко навестил дельфинов, живущих в приостровных водах. «Что сделал с вами шторм, пронесшийся недавно?» — спросил он. «Вся жизнь в море напугана. Из-за этого море стало очень опасным местом» — ответил дельфин. Экко попрощался с дельфинами и поплыл в Глубоководье.

Deep Water

Глубоководье



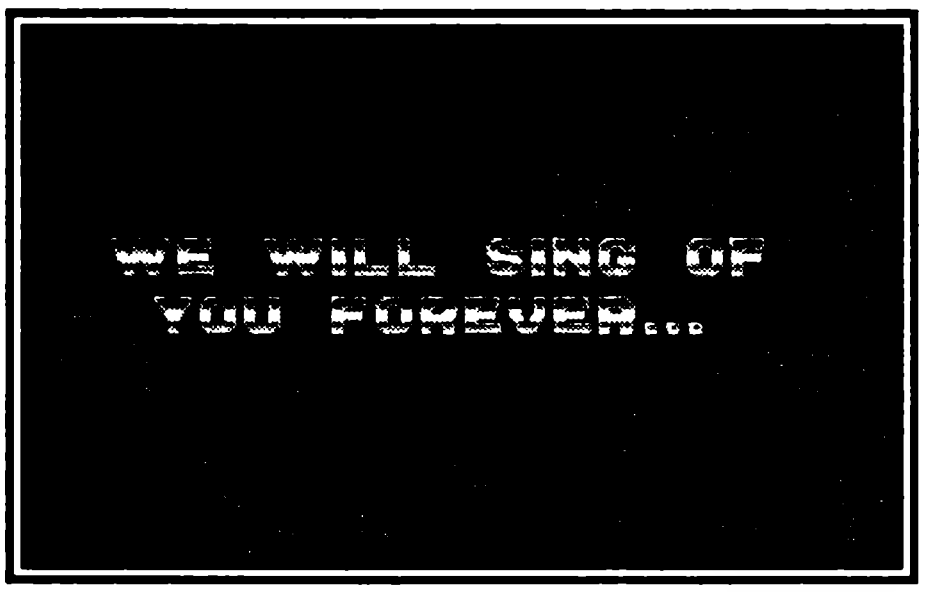
Древние безветренные туннели заходят так глубоко, что ни одна песня этих мест еще не была услышана.

Экко нырял все глубже и глубже в глубинные проходы. Он постоянно изучал окружающую местность эхолокацией, но еще ни разу не смог увидеть цель своего путешествия даже в картинах, нарисованных его песнями. И вот, нырнув в последний туннель, Экко выплыл в просторную пещеру, где и увидел Астериту — двойную спираль шаров. Он заметил, что одного шара недостает. Собрав всю свою храбрость, Экко воззвал к Астерите.

— Я помню тебя! — ответила она. — Конечно, это был ты... и это я же тебя и послала. Теперь все ясно.

Экко ничего не понял, но продолжал слушать.

— Я могу помочь тебе, дав силы и знания, но и ты должен помочь мне, — продолжала Астерита. — Ты поможешь мне вернуть полную силу. Ты отправишься в прошлое. На западе есть затонувший город, названный Атлантидой. Ее люди построили машину для путешествия во времени. Воспользуйся ей, чтобы отправиться в далекое прошлое, когда твоего вида еще не существовало. Ты вернешься на пятьдесят пять миллионов лет назад! Там ты разыщешь мой потерянный шар и вернешь его мне. Только тогда я смогу дать то, что нужно тебе для спасения твоей семьи.



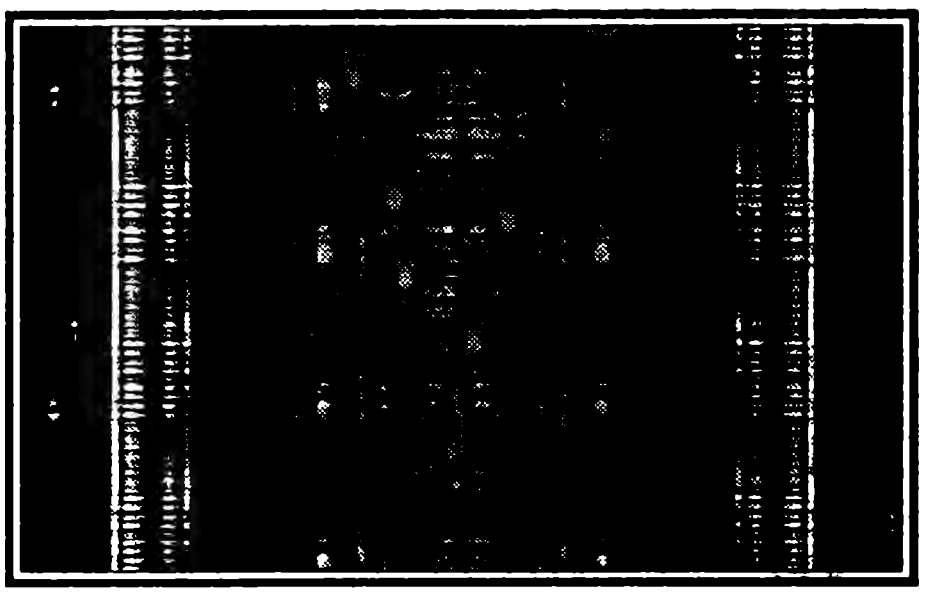
Экко очень удивился, услышав все это, но и обрадовался. Сейчас он был так близок к спасению своих друзей, как никогда раньше. Не теряя времени, Экко поплыл на запад.

Deep Water — 2

Глубоководье — 2

Экко появился в уже знакомом ему Глубоководье. Вокруг него медленно плавал найденный шар. Экко быстро добрался до Астериты и подплыл к отверстию в ее двойной спирали. Шар тут же занял подобающее ему место.

— Теперь я вновь обрела всю мою силу. Спасибо тебе, Экко! — поблагодарила дельфина Астерита. — Теперь я смогу помочь тебе. Ты получишь новые способности, а при помощи машины времени атлантов ты попадешь назад в тот час, когда разразился шторм. Тебя заберут вместе с твоей семьей, и ты встретишься с невиданными врагами. Запомни эту песню, Экко: она поможет вернуться в твой родной залив как раз перед штормом. Может быть, с твоими новыми силами тебе удастся спасти твоих друзей.



Marble Sea

Мраморное море

Осторожно Экко вплыл в выложенный кирпичом коридор. Напуганные приближением дельфина, рыбки рванулись врассыпную. Проплыв под закатным небом, Экко набрал воздуха в легкие и нырнул, углубляясь в развалины затонувшего города. Пробившись сквозь течение и сломав пару цепей-барьеров, он оказался у развилки. Чуть в стороне одиноко стояла статуя.

Когда Экко обратился к ней с песней, оказалось, что эта статуя работает как энергетический кристалл. В восточном направлении от развилки Экко нашел ключевой кристалл, только сначала ему потребовалось убрать цепь с дороги при помощи желтых морских звезд. В западном направлении был найден кристалл доступа и кристалл-барьер, после чего Экко спокойно покинул первый участок Атлантиды.

The Library

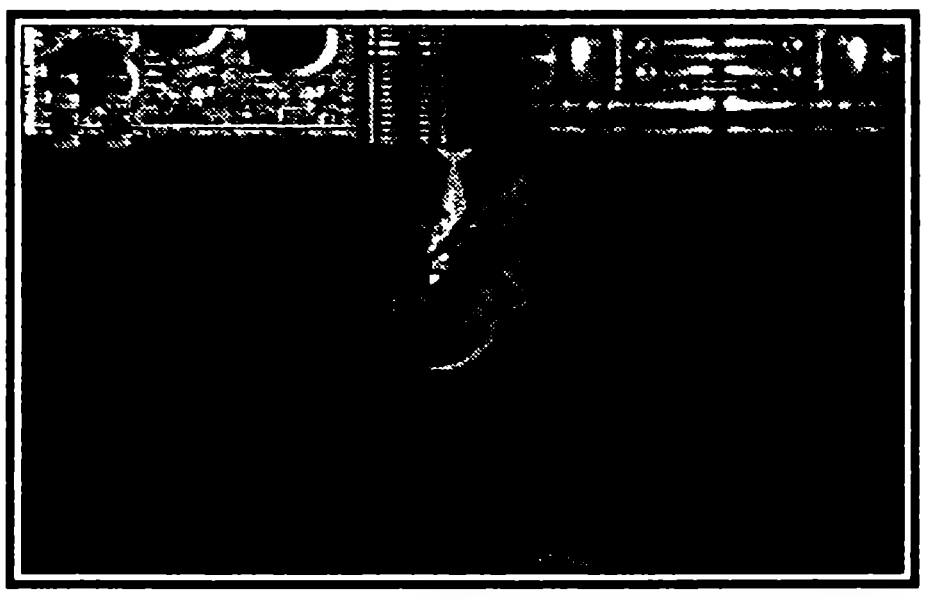
Библиотека

С помощью эхолокации Экко определил, что прямо под ним находятся восемь кристаллов, выстроенных в ряд в огромной зале. Не теряя времени, дельфин поспешил туда. Некоторое время Экко метался от одного кристалла к другому, взывая к ним своими песнями. То, что Экко узнал, потрясло его до глубины души.

Высоко в небе сияет созвездие Дельфина. Ближе всех к нему — созвездие Пегаса. В голове Пегаса есть яркая звезда — Кассандра. Мало кто знает, что у нее, как и у Солнца, есть планеты. Третья планета называется Вортекс. Жизнь уже умирает на ней, и Вортекс не может больше кормить его обитателей. Поэтому каждые пятьсот лет, когда путь между Землей и Вортексом свободен, его жители кормятся за счет нашей планеты. Каждое кормление увеличивается все больше и больше: обитатели Вортекса становятся более голодными. В конце концов, вся жизнь на Земле кончится. Вортекс должен быть остановлен!

ECCO THE DOLPHIN

На защиту планеты выступили люди Атлантиды. Но они проиграли войну с Вортексом. Атлантида лежит в руинах с той поры, когда из космоса ударил луч огромной силы. Остатки людей сбежали в прошлое при помощи своей технологии



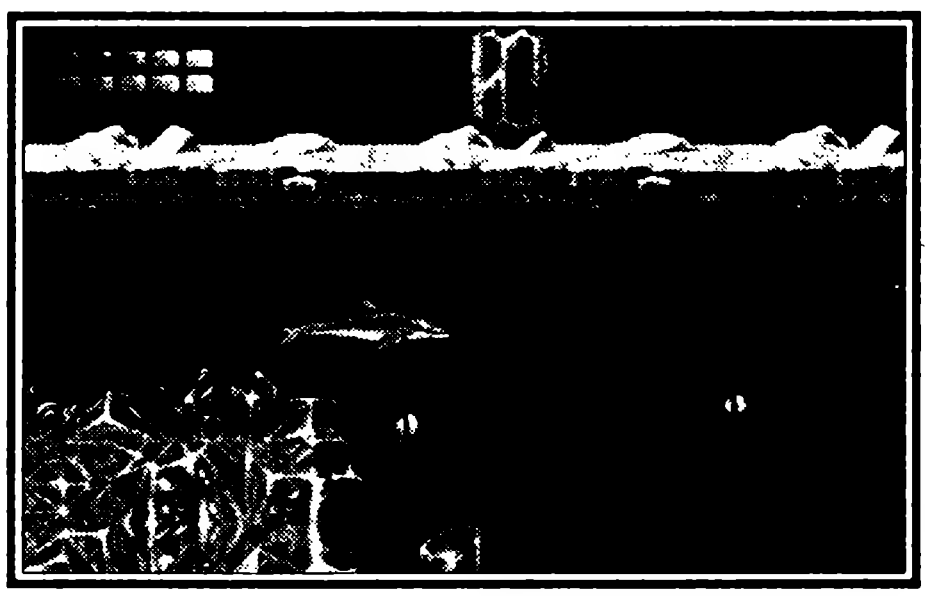
Но перед тем, как уйти, они создали кристаллы. Кристаллы содержат зашифрованные сообщения, и определенные звуки могут отразиться, неся это послание. Кристаллы были сделаны, чтобы помочь дельфинам будущего достигнуть Вортекса.

Экко совсем было отчаялся. Неужто ему придется вступить в бой против обитателей Вортекса, чтобы спасти свою планету? И если эту войну проиграли атланты, то какие шансы у него, дельфина? Экко решил, что лучше обо всем этом пока не думать. Сейчас его цель — найти машину времени, чтобы вернуть Астерите ее недостающий шар.

В соседнем здании, около входа в библиотеку Экко нашел малозаметный проход, который привел его к энергетической статуе. Спуск вниз между зданиями был перекрыт четырьмя массивными цепями. К западу от библиотеки обнаружился резной камень, который Экко дотолкал до цепей и скинул его на них. Цепи порвались одна за другой. Посетив в западной части подвала кристалл доступа, Экко поплыл дальше. Кроме плывущих блоков с заостренными краями, впереди предстало более серьезное препятствие: коридор с бешено двигающимися стенками, грозящими расплющить животное и покрупней дельфина. Подгадав момент, Экко удалось вплыть в коридор так, чтобы оставаться в безопасности во время колебаний. Выплыть оттуда и добраться до выхода из библиотеки было гораздо проще.

Deep City

Город в глубинах

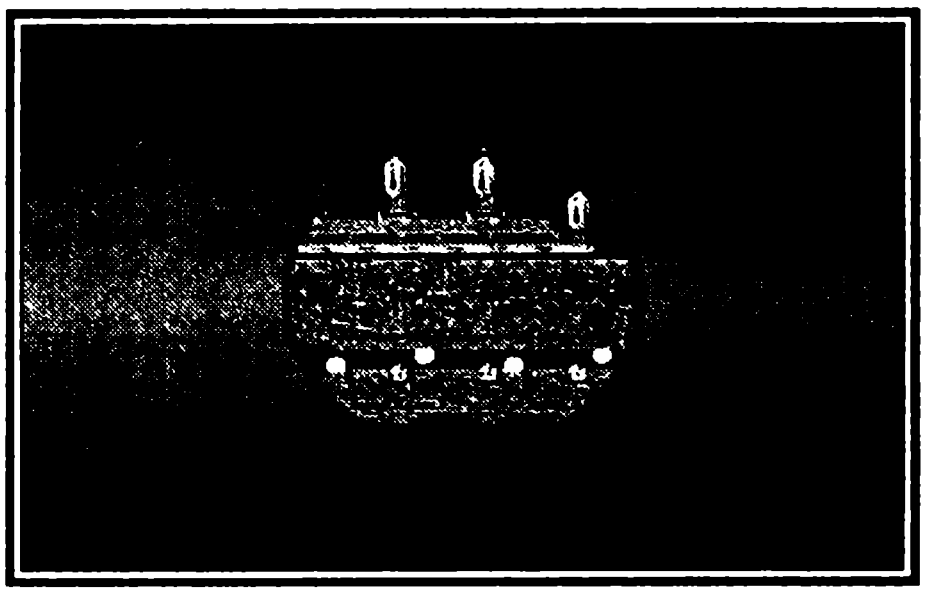


Экко оказался в огромном лабиринте затонувшего города. Обследовав ближайшую к себе его часть, Экко не нашел ничего интересного, кроме энергетического кристалла. Надо было двигаться дальше. Экко разогнался и запрыгнул на крышу здания, возвышающегося над водой. Проехавшись по ней, он упал в морские воды с другой стороны этого препятствия. Дальше надо было лишь на-

браться терпения. Барьерные кристаллы, кристаллы-ключи, кристаллы доступа, энергетические статуи — все это было уже давно знакомо Экко. Лишь один раз ему пришлось сильно удивиться. В руинах города спокойно плавала стайка мелкой рыбешки. Обрадованный Экко с жадностью набросился на добычу. Но вдруг рыбешки одна за другой стали раздуваться, поднимать шипы... Экко не успел и глазом моргнуть, как на него напали несколько колючих рыб. Отплыв на некоторое расстояние, Экко при помощи атак и своих песен смог защититься от столь коварного нападения.

City of Forever

Город вечности

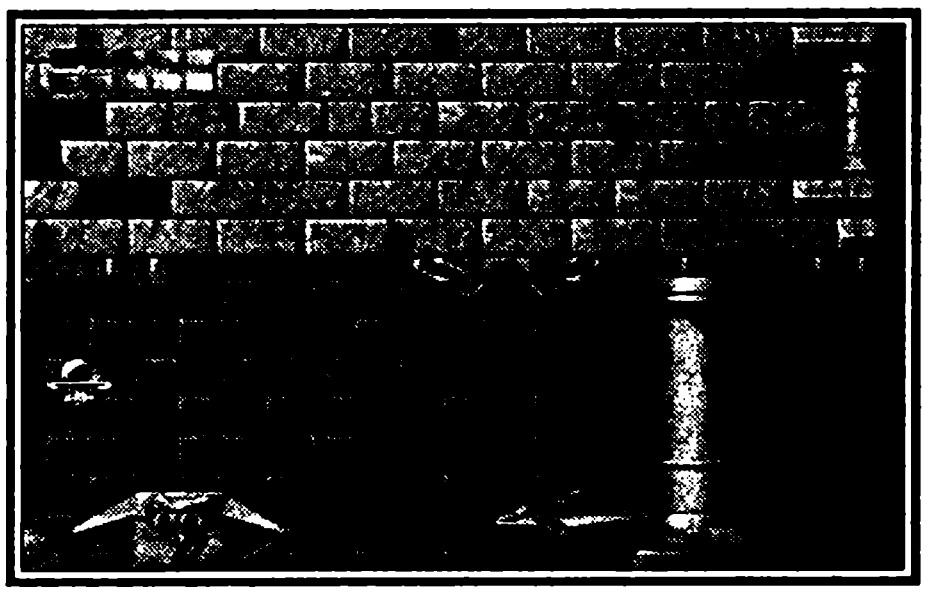


Город вечности — сердце Атлантиды, когда-то блистающий великолепием, тоже лежал в руинах. Но и сейчас чуствовалась мудрость, с которой он был построен. Плавая по развалинам города, Экко находил множество переходов, ветвящихся и опять соединяющихся. Энергетические кристаллы, воздушные карманы и косяки рыбешки попадались довольно часто, так что в запасе воздуха и сил Экко недостатка не испытывал. Кристаллы и статуи доступа открывали секретные проходы в помещения, посередине которых висел сияющий круг. Когда в такой круг заплывал Экко, его переносило все ближе и ближе к цели. Перед одним из таких помещений сообщение из кристалла предостерегло Экко: «Лишь узнанные допускаются путешествовать во времени».

Добравшись наконец до машины времени, Экко натолкнулся на наглухо запертые ворота. Вспомнив подсказку, Экко подплыл к кристаллу, находящемуся около ворот, и обратился к нему, назвав себя и цель своего путешествия. «Процесс переброски во времени запущен. Путешественник: Экко», — отозвался кристалл. Приблизившись к машине времени, Экко запел. Песня отразилась от одной пластины машины, от другой, все быстрее и быстрее... Мир вокруг потемнел. Экко отправился в далекое прошлое.

City of Forever — 2

Город вечности — 2

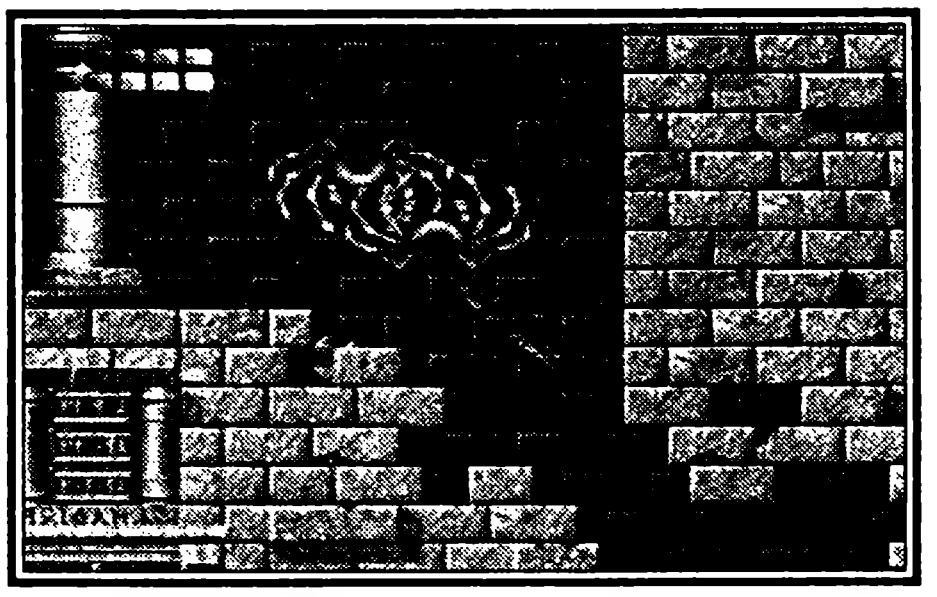


Живущие в водах вулканических рифов дельфины очень удивились, услышав рассказ Экко о его странствиях. Они помогли ему добраться до Мраморного моря как можно быстрее.

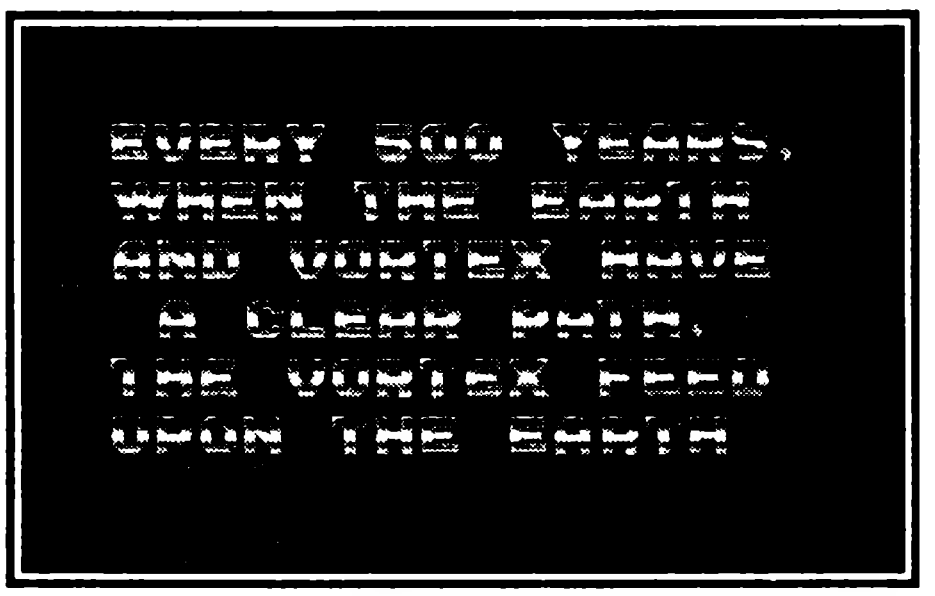
Город вечности был уже знаком Экко. Он смог быстро найти дорогу к машине времени. Подплыв к кристаллу у ворот, Экко обратился к нему с песней, которой его научила Астерита. Ворота открылись. Экко вплыл в машину времени и запустил ее, дрожа от волнения. Ведь еще через миг он встретится со своей семьей, с которой не виделся уже очень долго.

The Tube

Труба



Экко попал в длинный тоннель, которому не было конца. Вокруг плавали несколько медуз, торчали металлические сооружения. Сильный поток постепенно убыстрялся. Экко не мог противостоять ему. Дельфина втягивало все дальше и дальше в тоннель. Вода вокруг была насыщена кислородом, и Экко не испытывал недостатка в воздухе. Навстречу неслись металлические преграды и блоки, тоннель пробивали электрические разряды. При столкновении с ними Экко испытывал страшную боль. Лишь дар Астериты — быстрое восстановление сил — спасал ему жизнь. Кроме того, Экко стало легче использовать песни для удаленных атак, а ближними атаками он теперь мог разбивать крупные препятствия, перегораживающие половину тоннеля. Держась середины трубы, уклоняясь и атакуя, Экко мчался навстречу неизвестности.



The Vortex Machine

Машина вихрей

Из трубы Экко выплыл в огромный механизм. Сильные течения кидали дельфина из стороны в сторону, норовя размозжить его о металлические стены. Не один раз взгляд Экко заливало красным, когда его с большой силой прижимало к какой-нибудь конструкции. Тогда ему, теряя силы, еле удавалось вырваться из объятий вихря. Роль барьерных кристаллов в машине выполняли силовые поля, только чтобы пройти их защиту, Экко нужно было лишь коснуться ее.

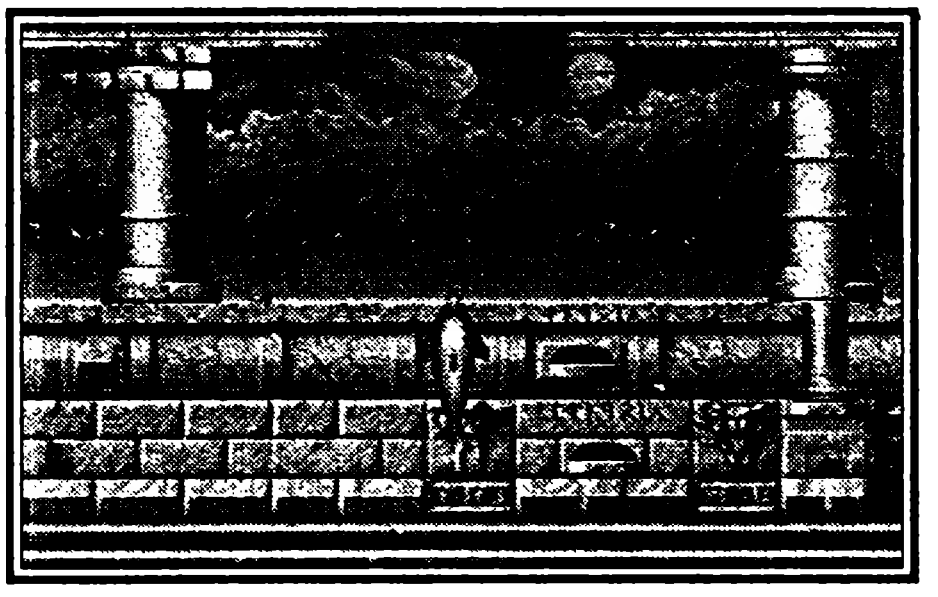
Кроме вихрей, продвижению Экко мешали стреляющие аппараты и пришельцы. Лапы пришельцев, вооруженные острыми когтями, сильно ранили дельфина. Поэтому Экко старался не подпускать их к себе и атаковал издали. Плавая по машине вихрей, Экко ни на миг не забывал о своей семье. Он искал их тут и там, заглядывал во все закоулки конструкций, звал их своими песнями. Но пропавших дельфинов нигде не было.

Vortex Queen

Королева Вортекса

Вихри выбросили Экко в огромную темную камеру. Посередине находилась королева Вортекса. Выход из ее обители преграждали встречные течения. Когда Экко осознал, что ему отсюда не выбраться, он с отчаянием обреченного бросился в битву. Королева открыла рот и начала засасывать воду вокруг. Сопротивляясь потоку, Экко рванулся в сторону от ужасной пасти. Пристроившись сбоку от челюсти, Экко начал

атаковать ее при помощи песни. Несколько удачных попаданий — и королева лишилась своих клыков. Теперь она больше не могла поглощать все вокруг. Но Экко не останавливался. Несколько попаданий в один глаз, потом в другой... Стены камеры уже были облеплены отвратительной слизью, а Экко все пел и пел, обрушивая всю мощь своих песен на королеву. И она не выдержала. Пасть безвольно открылась, и на свободу хлынул поток дельфинов, медуз...



Течение, запиравшее выход, иссякло. Экко собрал своих братьев и коротко скомандовал им: «Вперед!» Дельфины выстроились в клин и понеслись по трубе домой, в родной залив.

Ice Zone

Зона льдов

Холодные темные воды под коркой льда, всего лишь с несколькими отверстиями для дыхания. Странные создания живут здесь. Издалека слышится песня, но остается непонятной.

Экко оказался в странном, непривычном месте. Тут обитали непонятные молчащие рыбы и коварные пауки. Экко обнаружил, что если выпрыгнуть на ледяную корку, то по ней можно прокатиться до следующей проруби. Кристалл с песней-ключом нашелся в западной стороне зоны льдов, а барьерный кристалл, открывающий выход, — в восточной. Экко вырвался из объятий ледников навстречу новым приключениям.

Hard Water

Твердая вода

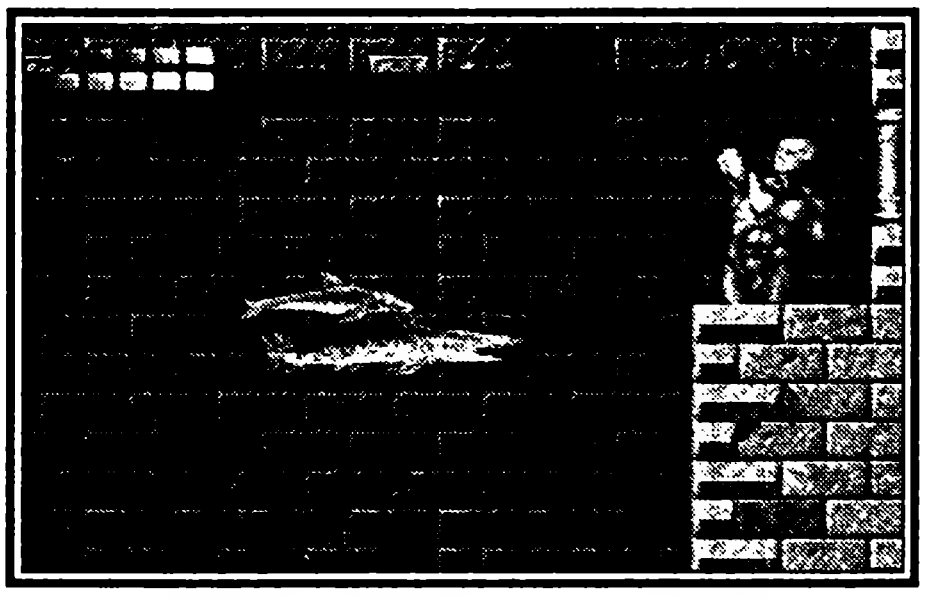
Вода превратилась в камни, скользящие в холодной мгле. Они несут в себе большую опасность. Далекая песня продолжается...

Экко быстро убедился, что здесь действительно было опасно. Холодные камни грозили раздавить дельфина, посмевшего вторгнуться в ледяное царство. Только врожденная ловкость Экко, присущая всем из его племени, позволила ему избежать гибели.

При помощи эхолокации Экко узнал, что к кристаллам можно попасть разными путями. Один путь преграждает больше ледяных камней, другой — меньше. Какой путь предпочесть — Экко пришлось решить самому. Добравшись до выхода, Экко облегченно вздохнул — он остался в живых.

Cold Water

Холодная вода



Тихая, исполненная мудрости песня рассказывает о твердой воде, названной льдом. Большой Синий близко.

Холод сковал поверхность моря коркой льда. Осталось лишь несколько прорубей, где можно было сделать глоток воздуха. Экко немного поплавал вокруг, чтобы сориентироваться. До кристалла-ключа добраться было несложно, но достигнуть ледяного тунеля, ведущего к Большому Синему, было труднее. Путь по ледяной корке преградили колючие нагромождения. Экко приходилось, отталкивавшись от льда, перепрыгивать через них. Пройдя барьерный кристалл и проплыв еще немного, Экко попал в кристальную пещеру, где спокойно покачивался Большой Синий.

— Ты очень отважен, маленький Экко, — произнес Большой Синий. — Я слышал о тебе в песнях штормов. Мне очень жаль твою семью. Я постараюсь помочь тебе. Известно, что эти жестокие шторма случаются каждые пятьсот лет. Тогда следы всей жизни теряются в сердце шторма. Я не знаю, как и почему это происходит.

— Но не сдавайся, поющий, — продолжал он. — Есть существо и мудрее, и старше меня. Зовут ее Астерита, и она считается старейшей формой жизни в море. Огромная сила исходит от Астериты, но она не будет петь нам. Если ты сможешь обратиться к ней, возможно, она тебе поможет. Живет Астерита в Глубоководье...

С печалью в сердце покидал Экко зону Холодной Воды. Даже Большой Синий не смог помочь ему.

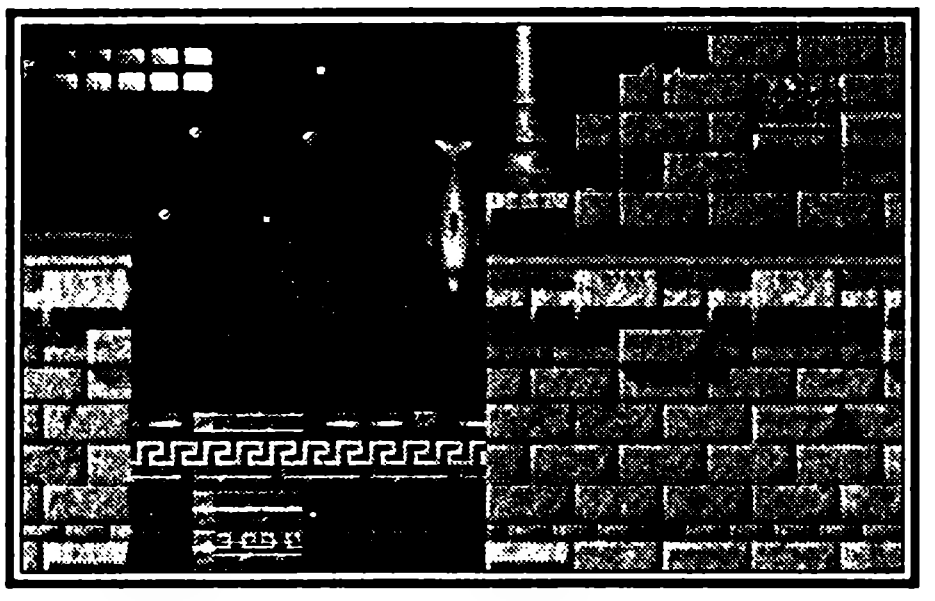
Jurassic Beach

Пляж юрского периода

Тьма рассеялась. Экко очутился в водах первобытного моря, кипящих жизнью. Здесь плавали рыбы, похожие на змей, и водились медузы, похожие на растущие кораллы. Морское дно устилали раковины и актинии, жадно вытягивающие свои щупальца. Экко убедился, что его песни и атаки по-прежнему эффективны. У дна взморья нашелся кристалл, который дал Экко песню для вызова птеродактиля. Всплыв наверх и высунув голову из воды, Экко запел ее. Минуту спустя прилетел громадный птеродактиль и схватил дельфина своими когтями. Перелетев через скалу, птеродактиль разжал лапы, и Экко выпрыгнул в море. Подняв голову, он короткой песней поблагодарил своего помощника.

Нырнув вниз, Экко оказался в небольшой пещере. При помощи эхолокации он отыскал, что из нее есть два выхода: из них обоих выходили пузырьки воздуха. В одном коридоре Экко нашел кристалл с песней-ключом, другой вел к барьерному кристаллу. Экко

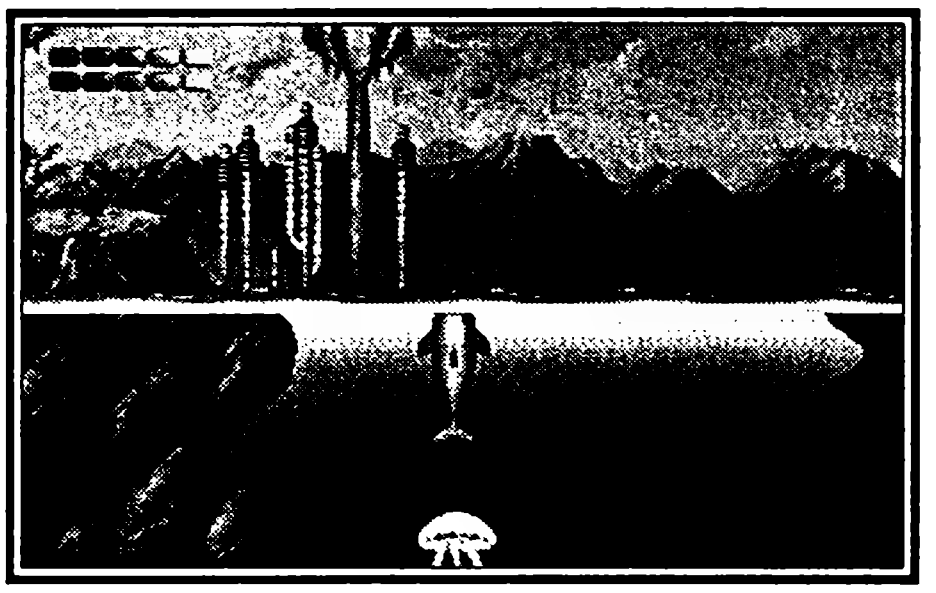
поплыл быстрее, у него заканчивался воздух. Энергетический кристалл охранял огромный морской конек. Чтобы справиться с ним, Экко пришлось атаковать его дважды — песни дельфинов на него не действовали.



Pteranodon Pond

Пруд птеродактилей

Лабиринт пруда птеродактилей напомнил Экко Разделенные озера. Лабиринт скальных проходов, перегороженный барьерными кристаллами, быстрые течения, песни птеродактилей, хитрые щитни, нападающие из засады, — Экко успел научиться справляться со этим всем. Цветущее дно пруда было насыщено воздухом, так что удушье дельфину не угрожало. Один из кристаллов был необычным: воззвав к нему, Экко восполнил силу и воздух — кристалл должен был быть энергетическим; дотронувшись же до него, Экко получил песню-ключ. В одном из коридоров лабиринта нашелся кристалл с сообщением, что, скорее всего, Астерита находится в Темноводье. Экко подумал, решил попасть туда как можно быстрее — наверняка Астерита из прошлого поможет ему найти недостающий шар для Астериты из будущего.



Origin Beach

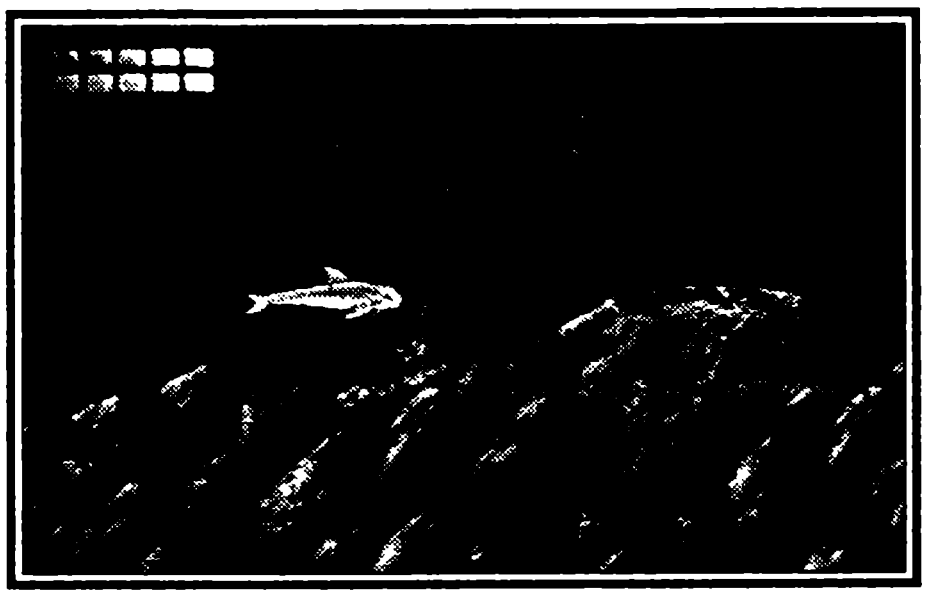
Первозданный берег

Обследовав побережье эхолокацией, Экко нашел два кристалла высоко над водой, вмурованных в скалы и потому незаметных. Подпрыгнув повыше и обратившись к кристаллам, Экко получил ответ. Создатели кристаллов говорили с ним. «Мы слышим нашу песню в океане! Никогда раньше этого не случалось. Кто же ты, поющий в волнах? Сможем ли мы жить и петь в море, как ты? Наверно, нам стоит попробовать».

Пробираясь к Темноводью, Экко думал об этом коротком разговоре. Люди Атлантиды проиграли войну с Вортексом и, спасаясь, переместились в прошлое. Там они сделали кристаллы, чтобы помочь дельфинам. Зачем? Может быть, со временем атланты превратились в дельфинов? Но это означает, что и все племя дельфинов произошло от людей.

Все это были вопросы без ответов. Еще совсем недавно Экко не знал ни об атлантах, ни о Вортексе, ни об Астерите, а просто жил в водах родного залива и почти ни о

чем не задумывался. Странно, подумал он, почему, чем больше узнаешь, тем больше возникает новых вопросов?



Trilobite Circle

Круг трилобитов

Перепрыгивая через островки, Экко двинулся в восточную сторону Круга. На его пути попадалось много хищных рыб, медуз и трилобитов, но это не могло задержать Экко надолго. В одной из пещер Экко обнаружил энергетический кристалл, дающий ключевую песню. Его охранял морской конек. Пройдя барьерный кристалл, Экко проплыл над кипящими ключами гейзеров, грозящими больно ранить дельфина. Около развилки он попал в течение, которое отклоняло его с пути к выходу и могло вернуть обратно в Круг. Прорвавшись через течение, Экко разогнался и выпрыгнул из воды.

Dark Water

Темноводье

Экко быстро определил, где находится Астерита. Сложнее было добраться туда. Поплавав по каменным лабиринтам, Экко нашел путь к Астерите, закрытый только одним барьерным кристаллом. Но и этот путь не был безопасным. В глубинах первозданного моря метались окаменевшие раковины, которые могли увлечь дельфина за собой и расплющить его об стены коридоров.

И вот Экко достиг своей цели. Он подплыл поближе и обратился к Астерите с песней о помощи. Но Астерита не ответила ему и оттолкнула дельфина прочь. Тогда Экко напал на нее. Скоро он обнаружил, что Астерита становится более уязвимой, если атаковать шары одного цвета. Четыре точных удара — и шары Астериты посыпались на дно. Один из них покружился в воде и занял место около Экко.

Вспышка! Сработала машина времени атлантов. Экко с недостающим шаром возвращался назад.

Open Ocean

Открытый океан

Открытый океан холоден и опасен.

Безбрежные просторы океана... Куда ни кинь взгляд, везде вода и небо. Даже песня, посланная далеко вперед, ни принесет ничего нового об этом крае. Экко устремился на север. Казалось, он один в этой стране холода. Но тут начали встречаться акулы: сначала одна, две, потом все больше и больше. Несмотря на это, Экко несся все вперед

и вперед, атакуя хищников, заставляя их раствориться в морской пене. Постепенно вода становилась все холоднее и холоднее. Экко приближался к ледникам.

Open Ocean — 2

Открытый океан — 2

И вновь океан... С тяжестью на душе Экко возвращался в теплые воды. Проплывая мимо голодных акул, Экко думал: найдет ли он Астериту? Сможет ли Астерита помочь ему? Да и захочет ли? Все напоминало Экко о покинутом доме: небо, огромное как море, косяки вкусной рыбешки, устилающие дно кораллы. Скоро, скоро Экко снова окажется в теплых водах.

Volcanic Reef

Вулканический риф

Здесь находят кости странных плавучих китов.

Они населены опасными рыбами.

В теплых тропических водах Экко чувствовал себя превосходно. Жажда открытий и приключений овладела им. Плавая между рифами, Экко изучал новую местность. Кристалл с песней-ключом нашелся сразу, но чтобы добраться до барьерного кристалла, Экко пришлось разогнаться и прыгнуть в проход между рифами над водой.

Пройдя этот барьер, Экко заторопился. Еще так много надо было сделать, а запас воздуха в легких ограничен, да и по данным эхолокации воздушных карманов нигде не предвиделось. Для начала Экко нашел два кристалла доступа и обратился к ним с песней. Так были открыты подходы к выходу и ключевому кристаллу. Найдя его и дотронувшись до граней, Экко получил песню-ключ. Вертикальная шахта, ведущая к выходу, была перегорожена обломками скал. В соседней шахте Экко подхватил падающий камень и носом вытолкнул его в тот туннель. Камень сбил обломки, и последний барьер был устранен.

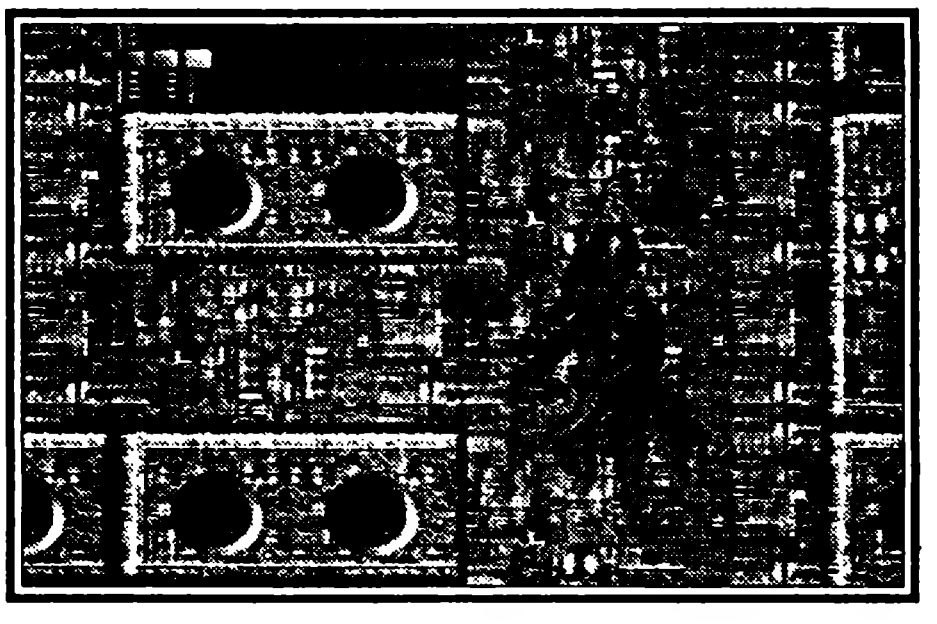
Ship Grave Sea

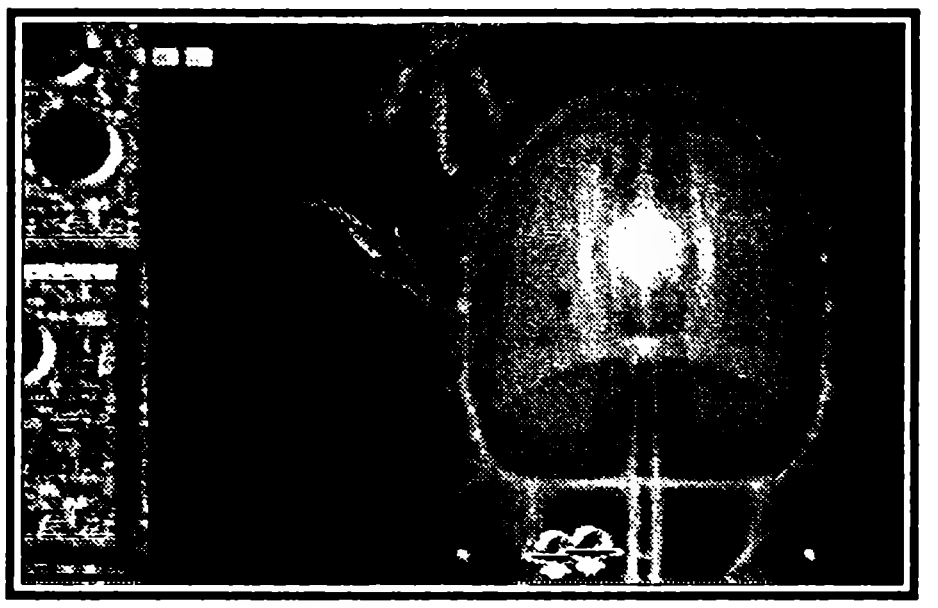
Кладбище погибших кораблей

Лишь несколько поющих охраняют вход в Мраморное море.

Экко осмотрелся. Вокруг лежали огромные скелеты странных, необычных животных. Так и не поняв, кому они принадлежали, Экко поплыл к поверхности за глотком воздуха. Там он встретил двух дельфинов — таких же любопытных исследователей, как и сам Экко. «Что ты думаешь об этом?» — спросил Экко у первого. «Кости очень

старые, должно быть, они из затонувшего города» — ответил он. Второй дельфин заметил: «Небесный свет успокоил их тут». Как ни интересно было Экко изучать замшелые скелеты, он должен был двигаться дальше. Неподалеку находился кристалл доступа. Найдя на востоке спуск в пещеру, Экко нырнул в нее. Плавая в поисках второго доступа, Экко нашел энергетический кристалл, который восполнил его здоровье и запас воздуха. После получения второго доступа проход к выходу открылся, но появились дополнительные барьеры. Обойдя их вокруг, Экко покинул Кладбище погибших кораблей.





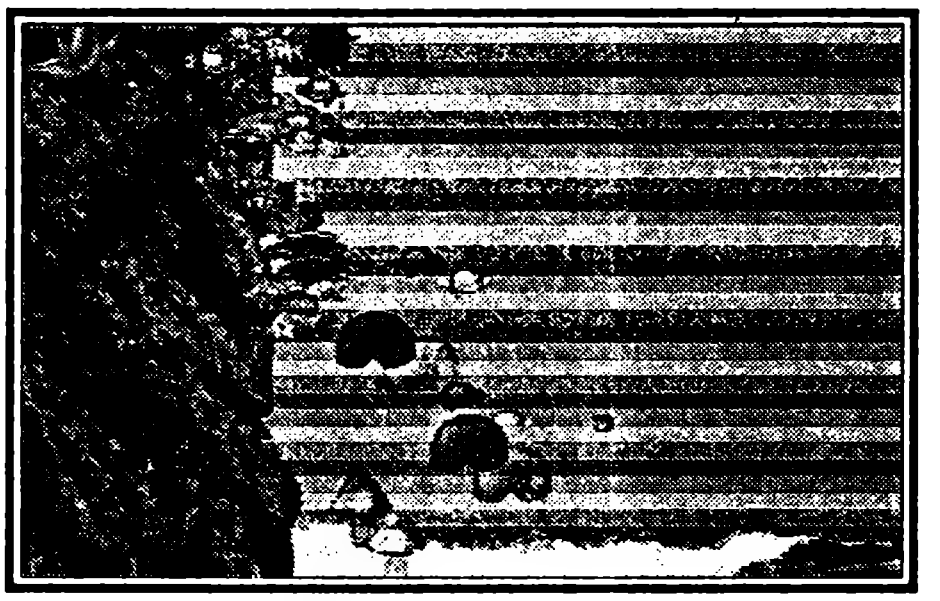
Wreck Trap

Западня крушений

Опасные пещеры с сильными течениями. Черепахи могут помочь, но неохотно.

Экко нырнул в шахту, расположенную в западном конце Западни крушений. Путь преградили камни, которые дельфин сломал, атакуя их носом. Поблизости нашелся кристалл с песней-ключом. Чтобы пробиться через сильное восточное течение, Экко пристроился за черепахой. Подплыв к стремнине, Экко увеличил скорость и подтолкнул вперед свою попутчицу. Черепаха спрятала лапы и голову в панцирь, всем своим видом демонстрируя крайнее неудовольствие. Толкая панцирь перед собой, Экко миновал это препятствие.

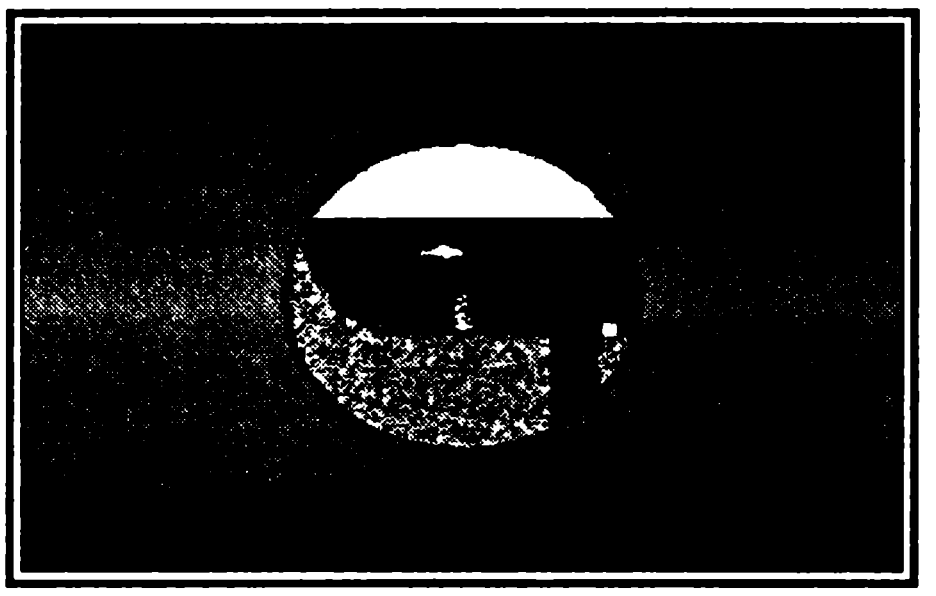
Дальше было проще. Обилие энергетических кристаллов позволило Экко не особо обращать внимание на потерю сил и воздуха. Лишь стена из камней, преградившая ему путь к выходу, заставила Экко слегка призадуматься. Впрочем, неподалеку кружилась колония морских звезд. Как и раньше, Экко подогнал ее своей песней к каменной стене, как и раньше, звезды поглотили камни. Ничто не мешало теперь Экко отправиться дальше, все ближе и ближе к затонувшему городу.



The Sea of Silence

Море молчания

В море молчания действительно не было слышно ни одной песни — поющие не жили здесь. Первым делом Экко нашел два кристалла доступа, обеспечив себе максимальную свободу. Выход из моря был заперт барьерным кристаллом. Отправившись от него вглубь, Экко наткнулся на сильное восходящее течение, мешающее ему проплыть вниз. Над теплыми потоками спокойно плавали две черепахи. Экко улучил момент и сбил одну из черепах вниз и последовал за ней сам. Двигаясь вслед за опускающимся на дно панцирем, Экко смог преодолеть течение. В конце пещеры, куда он попал, находился кристалл с песней-ключом. Выбраться из пещеры было гораздо проще, чем попасть в нее. Теперь, когда Экко знал песню-ключ, справиться с барьерным кристаллом было несложно.



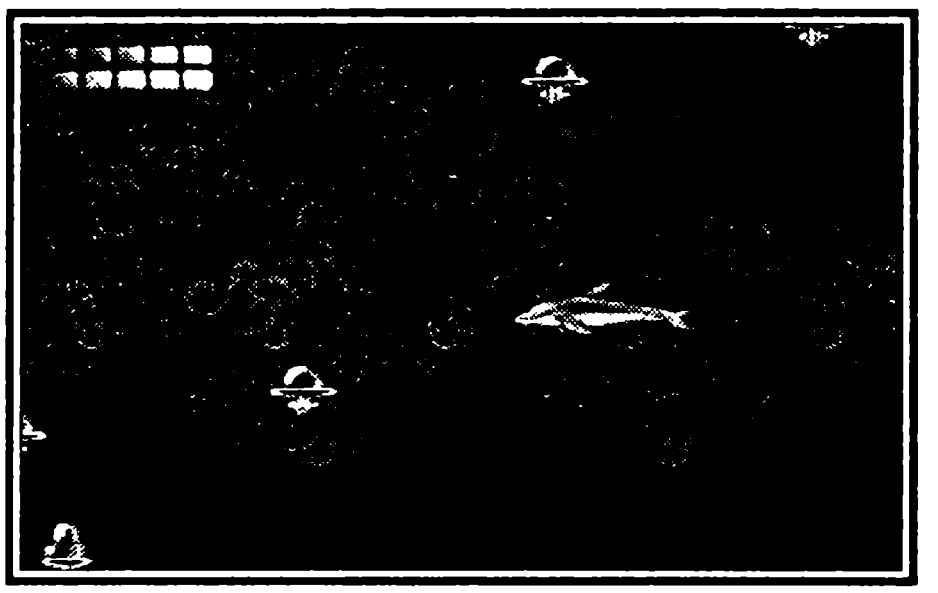
Deep Gate

Глубинные врата

За горной грядой лежит затонувший город.

Кристаллы открывают проход к нему.

Первым делом Экко с помощью песен определил, что у поверхности плавают несколько дельфинов. Экко подплыл к ним и спросил, куда он попал. «Впереди Мраморное море», «Это прекрасное место, но я слышал, что там довольно жутко», «Очень немногие поющие знают песни затонувшего города» — вот что услышал Экко в ответ. Проход к затонувшему городу был закрыт цепью барьерных кристаллов. Песни, убирающие их с дороги, Экко получал по одной, касаясь кристалла у поверхности моря. Лишь в одном месте нисходящее течение преградило Экко путь к поверхности. Он вспомнил слова одного из дельфинов: «Раковины странного вида наполнены возду-



хом и могут всплывать». Около потока плавала пустая бочка. Толкая ее перед собой, Экко смог пробиться сквозь течение. Выход из глубин пещеры был перегорожен каменной стеной. После некоторых стараний Экко смог разыскать одиноко кружившуюся морскую звезду. Подогнав ее песней к стене, Экко подождал, пока звезда поглотит камень. Проход к Мраморному морю открыт!

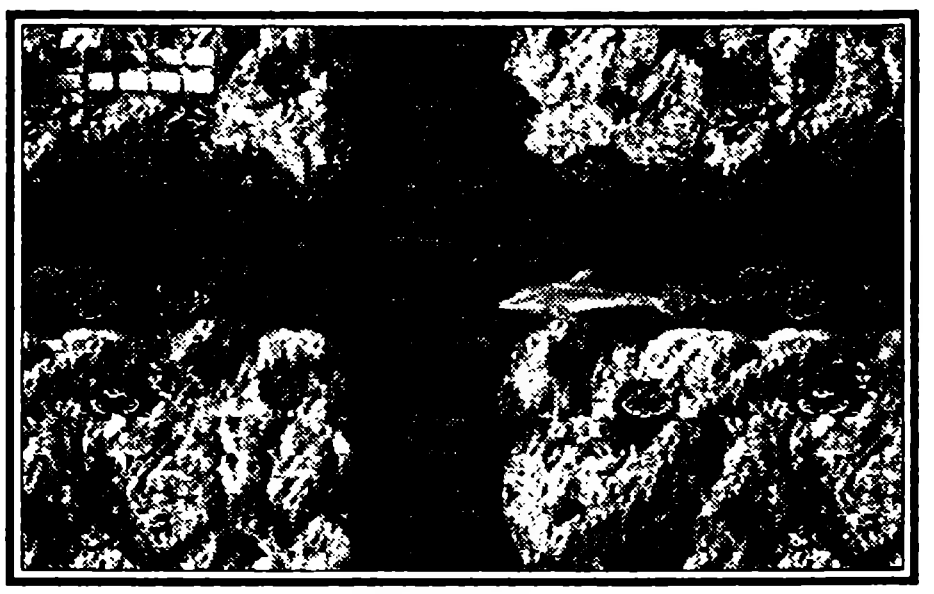
Return to Home Bay

Возвращение в родной залив

И вот Экко опять дома, среди своих друзей. Но возвращение не радовало его. С грустью и печалью смотрел Экко на играющих дельфинов. Они еще не знают, что скоро Вортекс поднимет ужасный шторм и все, все исчезнут. Экко посмотрел из-под воды на небо. Нет, еще рано, еще не время. «Я должен спасти своих друзей. Кто же еще, если не я?» — все повторял и повторял себе Экко, но уверенность почему-то не приходила.

Вдруг небо начало темнеть. Огромная тень нависла над заливом. «Теперь пора!» — решил Экко и поплыл вверх. У поверхности воды он рванулся в небо, в точности как в тот раз.

Небо вспыхнуло, и гигантский вихрь унес дельфинов, рыбешек, раковины... и Экко вместе с ними.



Sweet Home

Дом, милый дом!

Лишь оказавшись в родных водах, дельфины смогли расслабиться и поиграть. Экко поведал друзьям о своих скитаниях. Дельфины слушали и удивлялись. «Твоя песня будет звучать через весь океан», «Мы будем всегда петь о тебе», «Как тебе удалось спасти нас? Наверно, ты в самом деле избранный» — говорили дельфины и благодарили Экко. Лишь один, самый молодой из них спросил:

— Экко, ты думаешь, Вортекс в самом деле уничтожен?

— Поживем — увидим, — ответил Экко. Пережитое приключение сделало его мудрее. Экко подплыл к поверхности и, высунувшись из воды, посмотрел на небо. Над головой его сияло созвездие Дельфина.

GARGOYLES

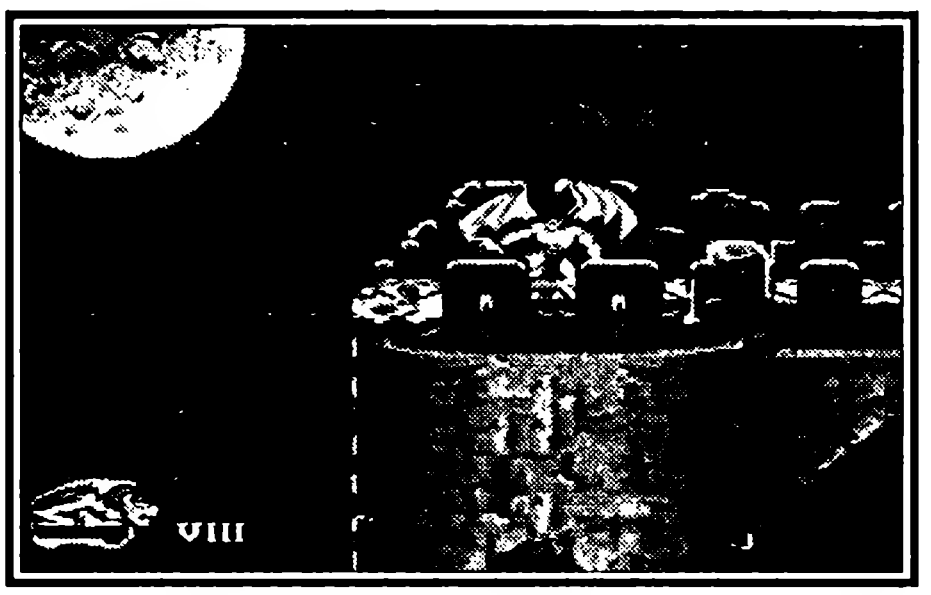
ГОРГУЛЬИ

Buena Vista Interactive • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Для тех, кто не в курсе, спешу объяснить, кто такие горгульи. Обычно так именуют уродливые каменные фигуры с перепончатыми крыльями, венчающие стены замков или крыши зданий. В средневековой Европе их использовали, чтобы отпугивать врагов и злых духов, поэтому наружность их не располагает на миролюбивый лад. Что ж, страж есть страж, тем более при этом они не лишены изящества и определенного обаяния. Считалось, что днем строения не нуждаются в защите, и горгульи могут отдохнуть, прикинувшись окаменевшими. Так что не стоит ожидать, что во время игры будет ярко светить солнце.

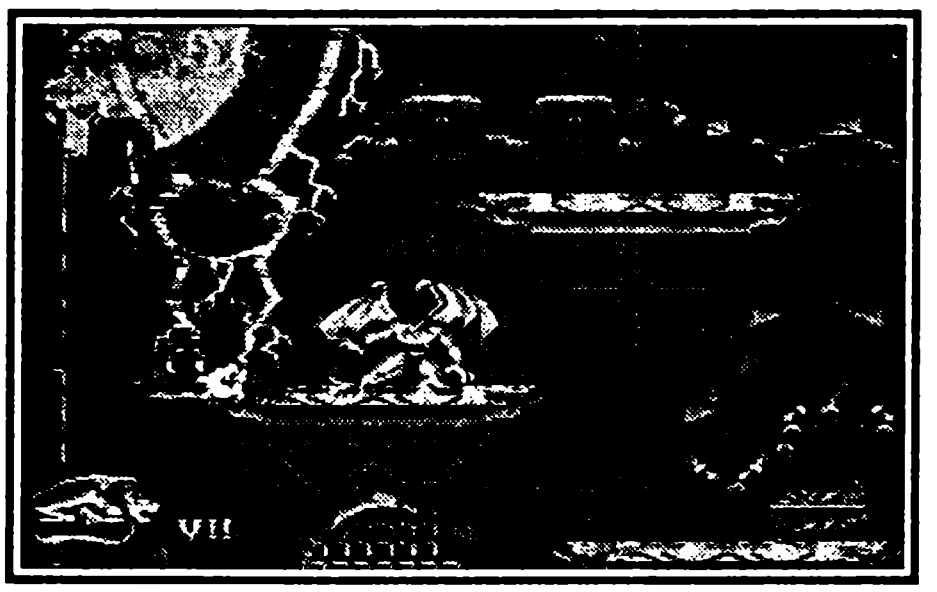
Описание игры

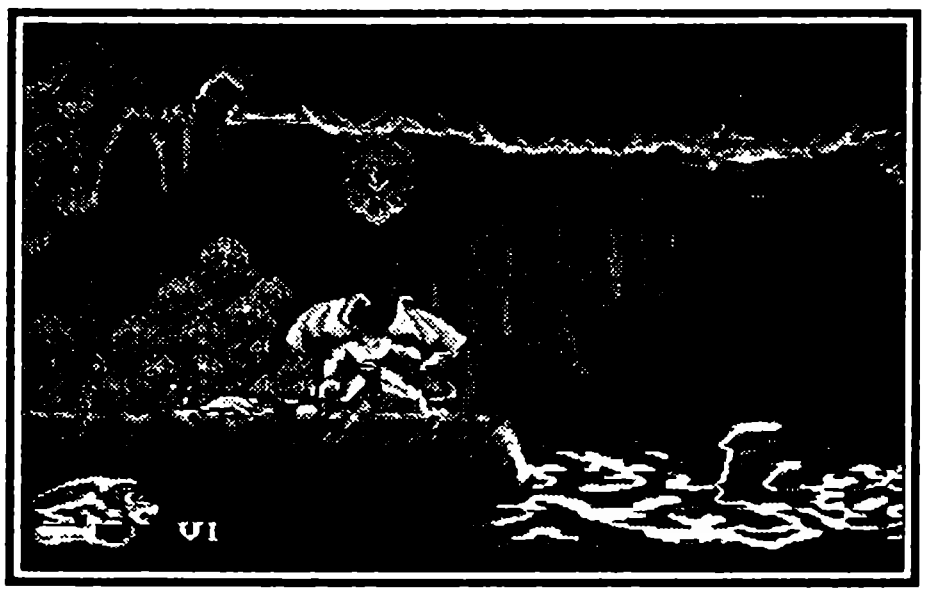
Как и среди людей, среди горгулий встречались разные личности. Если покопаться в памяти и вспомнить знаменитый мультик про мишек Гамми, которые всех рассмешат забавными прыжками, то там действовала одна из них, кстати, достаточно малопривлекательная. Помните, это она, вредная и недалекая, едва не погубила короля Грегора. Встречались меж горгулий и герои-праведники, и безрассудные служаки, и мелкие пакостники с аморальными личностями, жаждущими власти. По вечной же привычке людей судить в первую очередь по внешним данным, мы имеем не только негодяйку из мишек Гамми, по заслугам усмиренную снопом солнечных лучей, сотворенных Колдуном, но и весьма нелестный отзыв о горгульях в «Секретных материалах», герои которых тоже решили, что столь несимпатичные с виду создания вряд ли будут служить добру. Вот он, голливудский стандарт в действии! Если не повезло тебе родиться в рамках определенного типа красоты, то и твои душевные, значит, качества подвергаются серьезным сомнениям. Как может делать хоть что-нибудь приятное и полезное этакая образина? А вот это самое «как» викинги-захватчики, проникшие в родовой замок героя игры Голиафа, очень скоро узнают на собственной шкуре — на дворе полнолуние, и таинственной крылатой тенью, вооруженной Оком Одина — последним достижением черной магии викингов, мускулистая крылатая фигура подвластной вам горгульи источает силу и... ярость! Еще бы, есть за что отомстить нехристям, ведь они едва не разобрали замок на булыжники, захватили развалины и теперь усиленно осваивают оборонные сооружения. Голиаф вынужден выступить в роли нападающего, несвойственной его расе. Ведь он был сметен с занимаемой веками позиции.



Поставив у горшков с горящей смолой и стационарных арбалетов хилых гномов, основные силы пришельцев, размахивая шарами на цепочках и расшвыривая топоры-бумеранги, отправились добивать раненых хозяев замка. Но Голиаф не дремлет, он вовсю карабкается по внешней стене, спеша на помощь. В ход идут мощные удары когтистых лап, с налета и с наскока, а для зазевавшихся врагов — убийственный бросок, моментально выбивающий душу вместе с прощальным воплем из бренного тела. Одними избиениями, разумеется, всех проблем не решить. Помимо когтей, позволяющих ползать по стенам и потолку в обход препятствий, герой обладает большими, но тонкими крыльями — летать с их помощью нельзя, зато взмах в прыжке позволяет как бы прыгнуть вторично, увеличивая либо высоту, либо дальность прыжка. Тройной, а иногда и более, это вам не фигурное катание, прыжок иногда возможен, но только если во время двойного вы получите ранение. Обычно горгулью при этом отшвыривает назад — как раз на то расстояние, которое вы способны тут же наверстать.

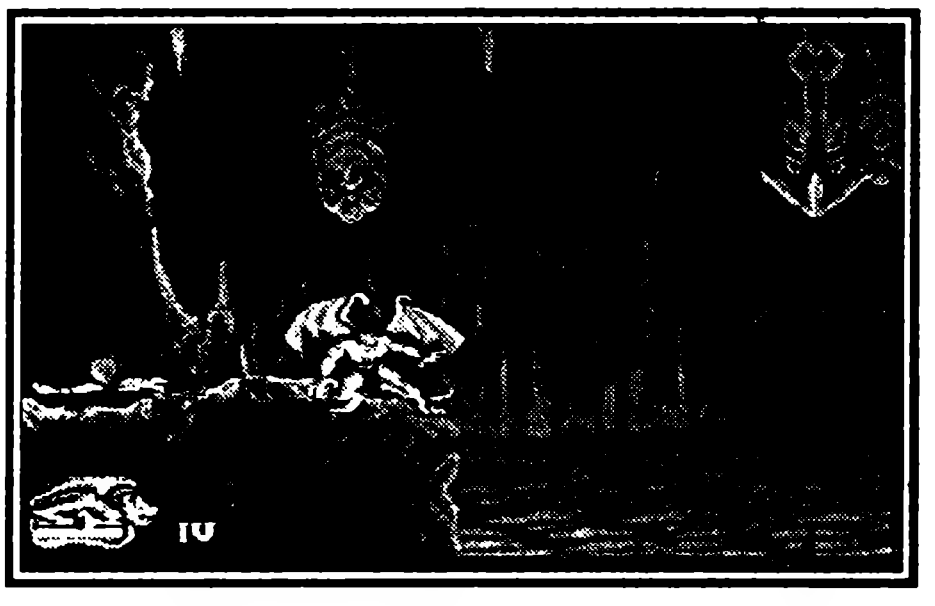
Во второй части замка, подлетев влево с самой верхней платформы, вы можете получить дополнительную жизнь. Сей приз встречается довольно редко, как и молотки-кредиты. Щиты временной неуязвимости и кубки-восполнители жизни попадаются чаще. Большинство врагов после смерти оставляют маленький кубок. Неодушевленные препятствия не потребуют от вас чудес интеллекта, скорее, ловкости пальцев. Встретится решетка — поищите рядом груз на цепочке, вшей ассы там как раз не хватает, а для лучшего старта залезьте на плоскую верхушку. В тупиках обязательно найдется хрупкая стена, которую можно разбить с разбега. Причем далеко не всегда место для разбега будет рядом — попробуйте кубарем скатиться с платформы повыше. Так берется жизнь в третьей части замка. После этого начнется самое страшное, поскольку одолеть подъем под перекрестным обстрелом горящими бревнами нахрапом не получится. Придется отслеживать моменты выстрелов и прыгать с таким расчетом, чтобы оказаться на стене буквально сразу после попадания в нее «снаряда».





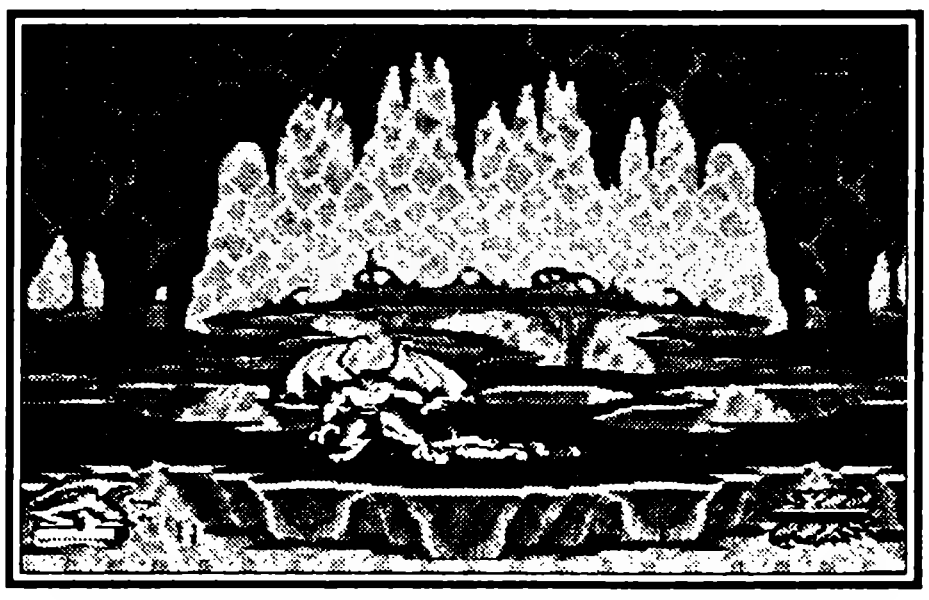
Верховный шаман викингов, последний живой «гость» замка, будет призывать на голову Голиафа молнии, но если его постоян-

но бить, времени на чародейство у него не останется. Подпрыгивайте, стоя на земле слева от нижней платформы — противнику придется материализоваться там, где его тут же встретит кулак горгульи.

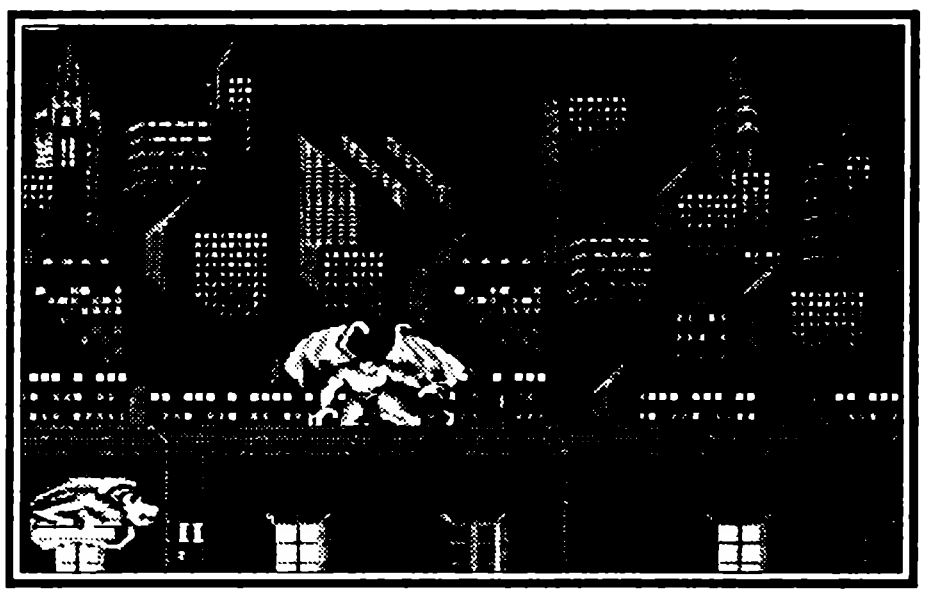


По поводу боссов игры: как и у Голиафа, у них есть линейка энергии. Зачастую в начале боя ваши атаки на ней не отражаются! Это вовсе не означает, что противник не уязвим — просто линейка целиком на экране не умещается.

После поражения, позорно вырванного из рук победы, суровые северяне затеяли вендетту, выследив тот тайник в преисподней, где из потоков лавы рождаются каменные сородичи их обидчика. Идея, будто горгульи несут яйца или еще каким образом размножаются, действительно производит несколько бредовое впечатление. Наш герой грудью встает на защиту потомства. Состав вражеской армии практически не изменился — исчезли горшечники, поскольку горящая смола в аду малоэффективна. За столетия земного существования Голиаф отвык от пышущей жаром родины, поэтому путешествует в основном прыжками, цепляясь за крышки и донышки яйцеобразных предметов, в которых, очень возможно, дозревают детки-горгулята. Поскольку крючки временами выпускают шипы, а «инкубаторы» окуриваются раскаленными газами, мешающими полетам, в пути приходится делать остановки, выжидая на боковинах или зависая в двойном прыжке. А для спуска по вентилируемым шахтам надо повиснуть на шнурке-выключателе.

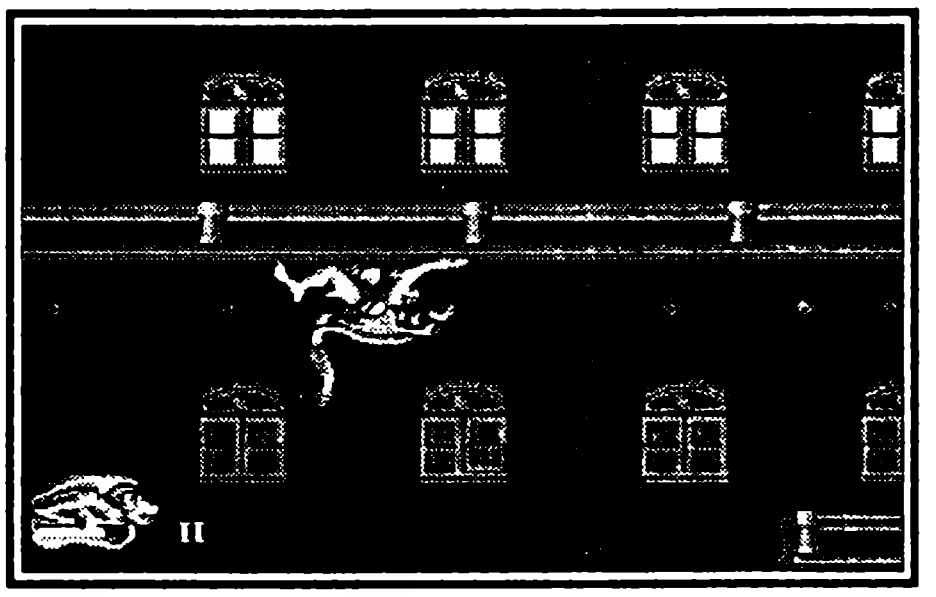


Спуск разбит на три части. Затем в огненной пучине Голиаф вновь встретится с недобитым шаманом. Око Одина впервые проявит свою истинную сущность дьявольского трансформатора — внедрившись в хилое тельце викинга, оно раздует его вместе с молотом раза в три. На ваше счастье, гигант, обладая действительно неимоверной силой, унаследовал заторможенность шамана. Не медлите, подбегайте и наносите удары, причем постарайтесь делать это пошустрее, пока враг не опомнился и не принялся крушить кувалдой почву.

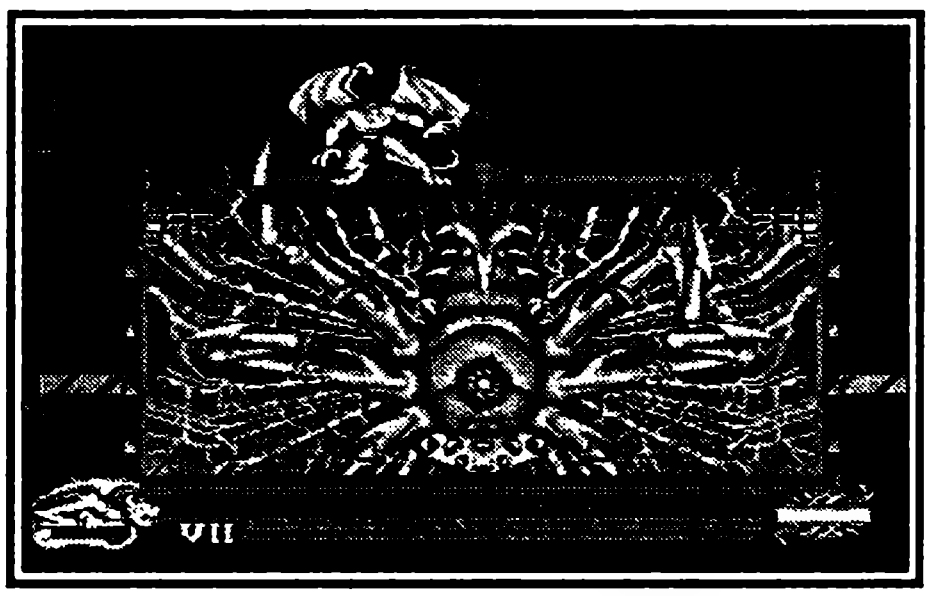


Коварство викингов не знает предела, отступая в панике, они все-таки сумели замести следы своего пребывания, забрав тела и оружие павших соратников. Вернувшееся из окрестных лесов население не поверило рассказу Голиафа о горгулье-ренегате и сгоряча объявило спасителя врагом народа, в качестве наказания наложив заклятье вечной ока-

менелости. Пришлось бедняге на протяжении почти тысячи лет считаться историческим булыжником. Пока на исходе нашего века его не вернул к жизни некий промышленник, в качестве эксперимента скрестивший краба и алюминиевый свисток. Небоскребы, возникшие на месте замка, оснащены соответствующей времени охраной, то есть роботами трех сортов. Они классифицировали горгулью как шпиона, и открыли огонь на поражение.



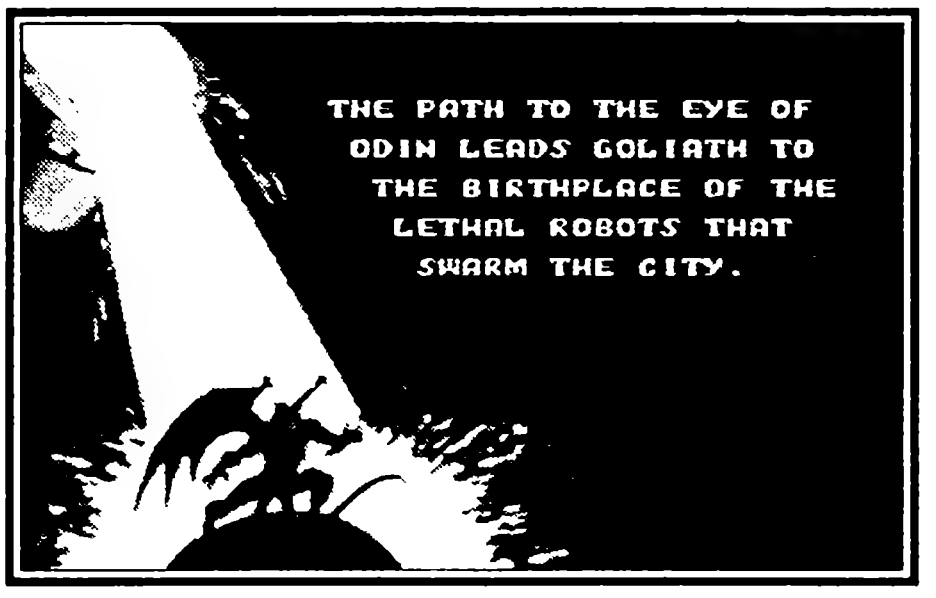
Временами над непонятно куда устремившимся Голиафом обеспокоенно пролетал божественный глаз, орошая окрестности кибернетическими «ежиками». Эти надоедливые создания обладали повышенной прыткостью. И окружённому стаей вражин герою приходилось нелегко. Но сам модерновый ландшафт особых проблем Голиафу не доставлял. Высотные фонари и флагштоки обеспечили поднаторевшему в акробатических трюках герою переправу между небоскребами, невесть как забравшиеся на эту верхотуру водяные колонки — быстрый подъем. Загадочной целью прогулки по крышам оказался большой контейнер с замурованным внутри роботом. Оказалось,



Око Одина способно превращать маленьких гадов в больших, даже если те уродились цельнометаллическими. Четырехногий скорострел обернулся жутким крабообразным существом, все еще запертым внутри контейнера, который от навалившейся тяжести начал падать вниз. Страдая от тесноты, крабообразное принялось испускать волны разрядов и тыкать сквозь стены четырьмя щупальцами. Их-то вы и должны в первую очередь расколошматить, дабы проникнуть внутрь. Атакуя клешни, следите за Оком — как начнет вращаться, попытайтесь в прыжке избежать волны. Спрыгнув в контейнер, бейте нещадно корень зла, стоя сбоку. Из него будут вылетать искры. Но если присесть, когда они устремятся к герою, повреждений наверняка удастся избежать. Куда сложнее увернуться от этих искр, если они полетят из головы, но это происходит не так уж часто. По сложности этот босс, по-моему, уступает лишь последнему...

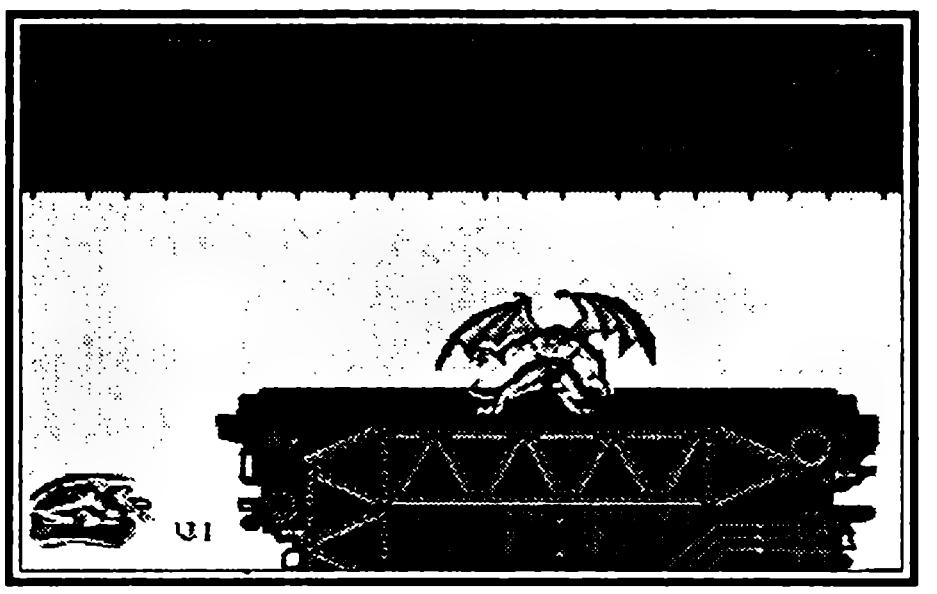
Вовремя свалив из обреченного контейнера, ведомый чутким нюхом на сверхъестественное зло Голиаф садится в поезд, направляющийся к месту финальной разборки. Как и предыдущие уровни, продвижение по составу от хвоста к локомотиву разбито на три части. Так как суммарная их длина невелика, после потери кредита вас отбросят к месту

старта. Впрочем, отдать здесь жизнь можно разве что в спешке и по глупости. Новый вид роботов, боксирующих огненным кулаком, отличается лишь повышенной ударостойкостью и тупостью — чтобы не проиграть в прямом обмене ударами, заранее присядьте. Не то чтобы в этом положении вас никто не достанет, но лапами махать герой сможет с достаточной для непробиваемой обороны скоростью. Передвигаясь по крышам, постарайтесь побольше находиться в воздухе — удобнее будет уворачиваться от семафоров. А внутри вагонов опасайтесь гибельных дыр в полу — их можно преодолеть броском, либо по потолку. Учтите, что Голиф — не единственный, кто способен свалиться на рельсы. Во второй и третьей частях состава в тупиках вагона находятся жизни.

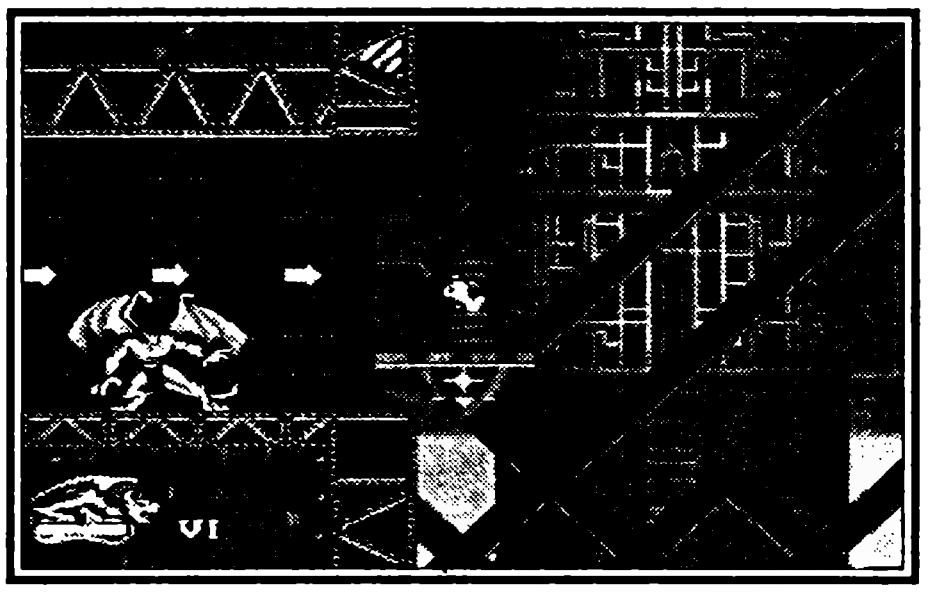


Электровоз охраняют летучие киборги. Рядовых стражей легко сбить, встав в левом верхнем углу «арены». Но когда вылетит истинный босс этапа, лучше спрыгнуть на пол и, заманив противника отступлением, отколошматить в ближнем бою. Остерегайтесь сброшенных мин.

И вот, наконец, горгулья добралась до последнего оплота тысячелетнего зла — автоматизированной кузнецы, штампующей полчища роботов-солдат. Поскольку воинственных железяк на этом уровне явно в избытке, тратить на них время и энергию не рекомендуется. Не пытайтесь ползать по стенам, пока не найдете щит. Тем более что способов подъема и без того хватает, увлекательных и экзотических. В первом цехе — поездка на чане с расплавом (переползая со стенок на днище, уворачивайтесь от выбросов из нестабильных топок.) Во втором — на привязанной силовым лучом платформе («колышек» перемещается довольно медленно, да и летуны повсюду роятся, угрожая скинуть в расплав, поэтому, взяв щит, ползите по правой стене к ведущей на выход «канатке», предварительно подобрав жизнь в правом нижнем углу.) В третьем цехе перед самым выходом платформы осуществляют сброс груза.



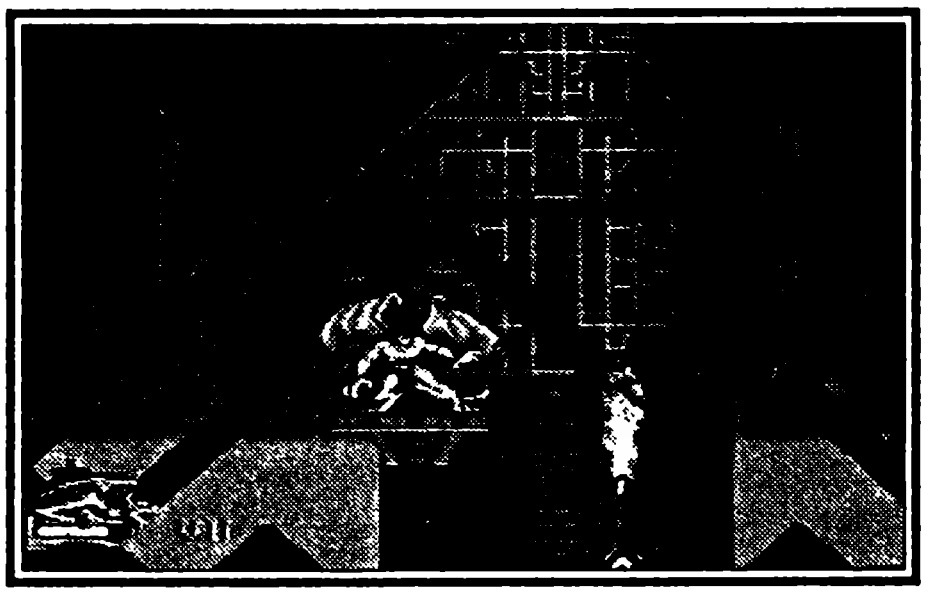
Следуюший цех — самый веселый. Сначала подъем кувырками на флагштоках, затем — лабиринт, который вы должны проехать на чане без единой ошибки, иначе будете в отчаянии решать, какой путь через огненные струи отнимет меньше жизней — обратно к месторождению чанов или вверх к выходу. Я обычно выбирал последний...

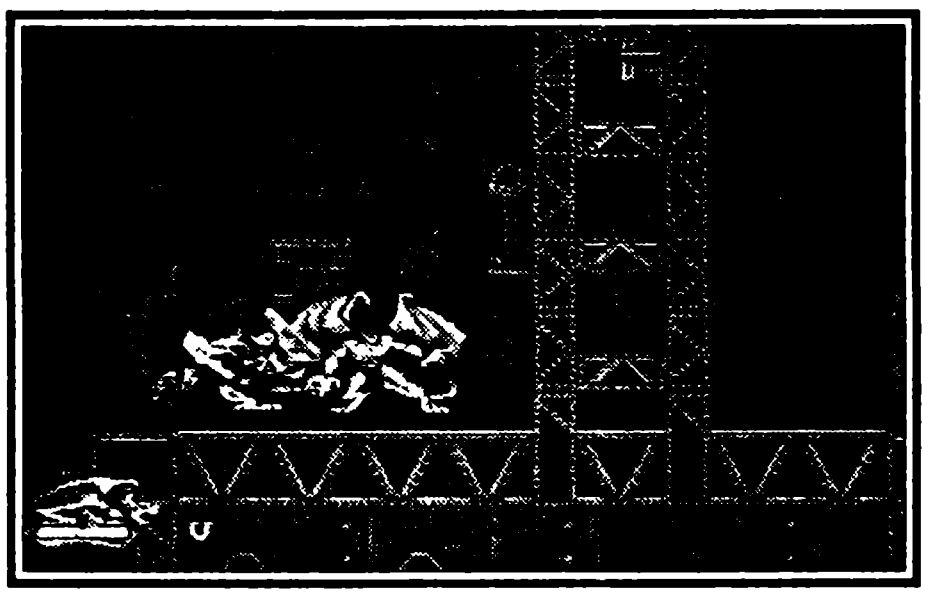


GARGOYLES

Перед разборкой с боссом игры Голиаф окажется в «родильном» цехе, где стоят штампующие врагов клети. Разбить их можно только с наскока, что вызывает затруднения для прочных типов роботов — своими телами они загораживают клеть, а пока вы расчищаете дорогу, на свет появляется новый защитник. Но главную проблему ставит клеть, стоящая на краю пропасти, места для разбега нет, и вы должны очень точно подловить момент, чтобы разбить ее на сходе с доставившей вас платформы. А вот и виновник всех бед. Кто бы мог подумать, что нынешний владелец Ока — старая знакомая Голиафа по кличке Демона! Вот уж, действительно, крепкий орешек. Сначала надо убедить изделие викинга залезть в хозяйку, выгнав его поочередно из трех «ежей», обернувшихся адскими волчищами. Безопасная позиция для избиения — на фоне филейной части кибер-зверя, но не так-то просто ее занять. В режимах Easy и Normal здоровье перед последней битвой вам восстановят. У Ока в совокупности с Демоной осталась половинка линейки энергии, почти всю ее вы отобьете без труда, нанося в апогее «подлета» пощечины крутящемуся артефакту. Но самое сложное еще впереди — воспламенившаяся демона начнет скакать как мячик по всему экрану, практически неуязвимая, как и было обещано в заставке. Я обнаружила лишь два весьма ненадежных, но все же далеко не безнадежных вида атаки — рывок вниз когтями с потолка по центру экрана (для метких), либо отмашки лапой в висячем на стене положении (для терпеливых и удачливых). Несмотря на показания шкалы, для окончательной победы требуется до десяти попаданий.

Вот такая игрушка, как говорится — играйте и выигрывайте, если мое скромное описание пробудило хоть какой-то интерес к данному продукту компьютерного бизнеса.





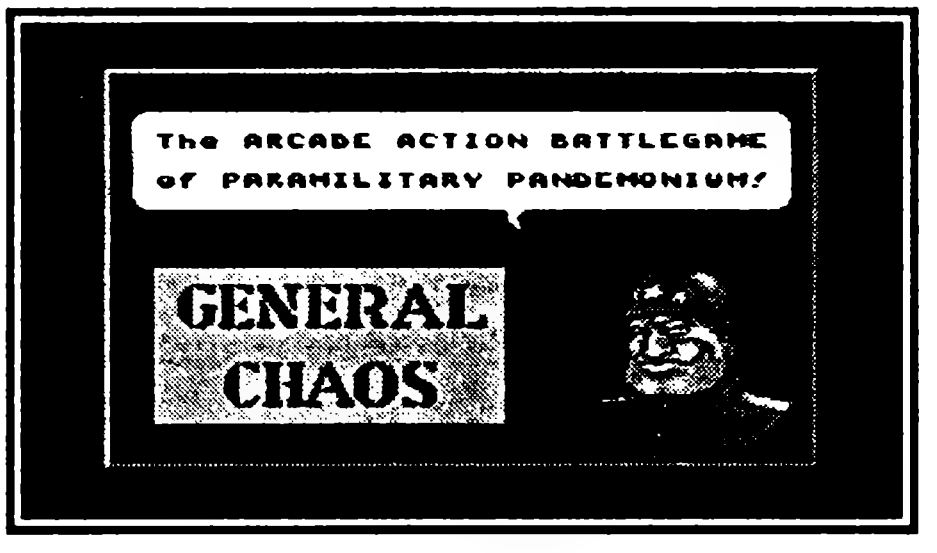
GENERAL CHAOS

ГЕНЕРАЛ ХАОС

Electronic Arts ● Количество игроков 1 ● Стратегия
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆☆

Возможно, это война, возможно, учения, максимально приближенные к реальности. Чаос, генерал синих, готовится к наступлению на территорию красных. Место прорыва он определяет метким броском дротика от дартса по карте, разделенной на сектора. Сержант с бычьей шеей отдает приказ и пятеро солдат отправляются на завоевание новой территории.

Предыстория

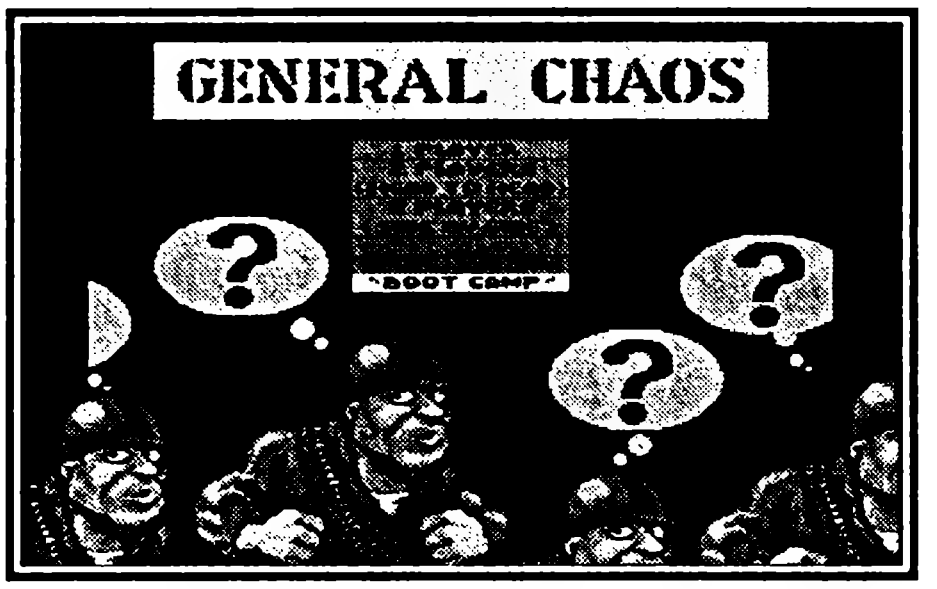


Это абсолютно уникальная игра. Вы занимаетесь только тактикой, передвигаются и стреляют бойцы сами. Битва за битвой генерал, за которого вы играете, продвигается к столице противника, которая и является целью военной кампании. Каждое поле боя отличается по рельефу, а соответственно, требует нового стратегического решения. При выборе места наступления (одного из трех) стоит учитывать особенности местности, а главное, формировать подходящий отряд.

Но самое интересное — вести войну против другого игрока. Вы оцените это только когда боевая карта будет полностью утыкана красными и синими кнопками, отметками состоявшихся сражений, но ни одна из столиц так и не будет взята. Вчетвером еще веселее, по счастью, даже самый сильный огонь не задевает своих.

Удивительно, что «General Chaos», вопреки всему сказанному, не стратегия. Игра требует ловкости рук не в меньшей степени, чем остроты ума. Впрочем, попробуйте сами.

Меню



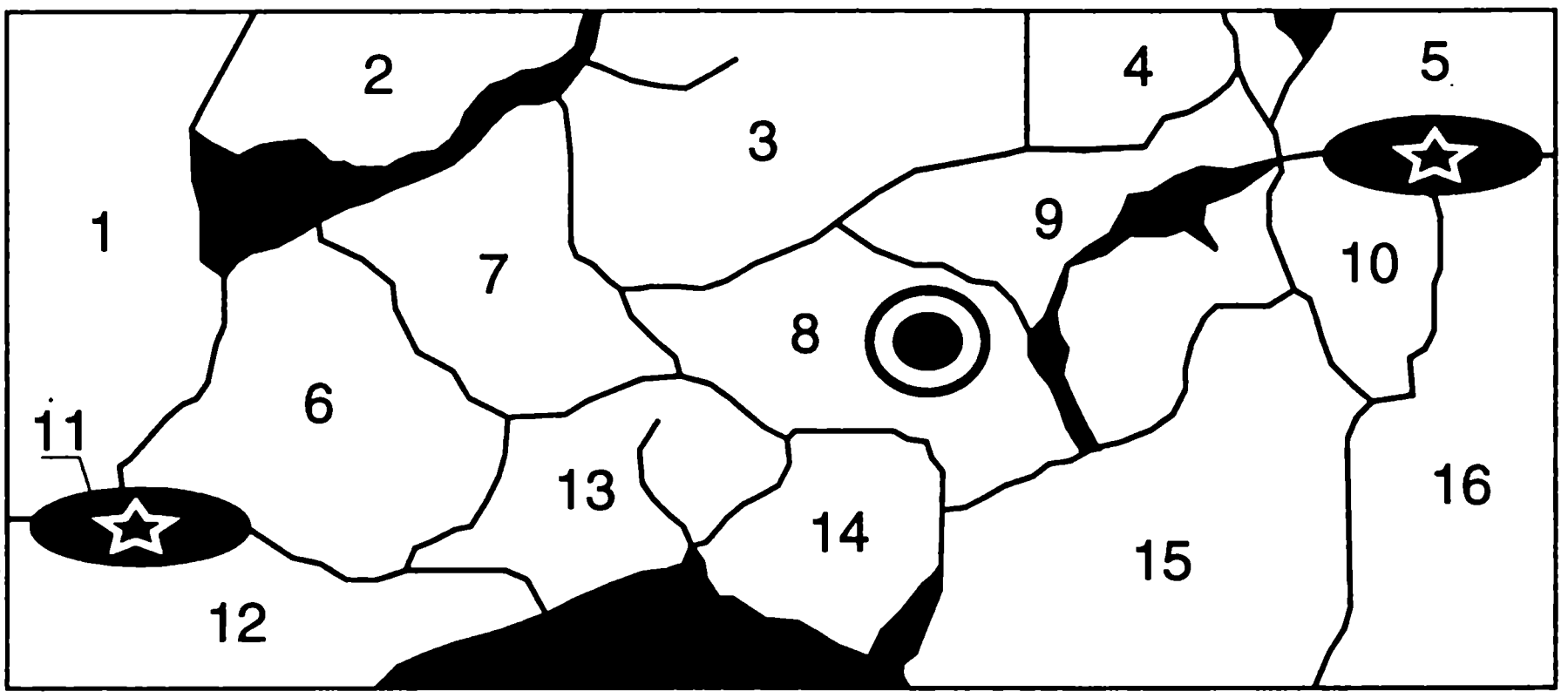
1 игрок

2 игрока друг против друга

2 игрока за одну сторону (управление осуществляется как двумя отрядами командос). При наличии разветвителя для джойстиков вы можете играть вчетвером.

Управление

✣ — переместить курсор
A — огонь. Эту кнопку лучше вообще никогда не отпускать.
B — выбранный солдат бежит к месту, указанному курсором.
C — выбрать следующего солдата. **Start** — пауза.



1 — Gasoline Valley
2 — Breakwing Pass
3 — Along the Oalmen River
4 — The Tinberline Trail
5 — Klymevree Monntain
6 — Mononica Lake
7 — Airport
8 — Checkpoint Chobos
9 — Slinmebody Hollow
10 — The Freight Yard
11 — The Moronican Capitai
12 — Betonda Bay
13 — On the «Leery» Canal
14 — Near the Bizzarn Ocean
15 — An Oasis in the Desert
16 — Near the Supply Depot

Команды

Перед каждым боем вам предстоит выбрать отряд из пяти человек. Крестовиной вы меняете карточки с изображениями бойцов. Отряды делятся на:

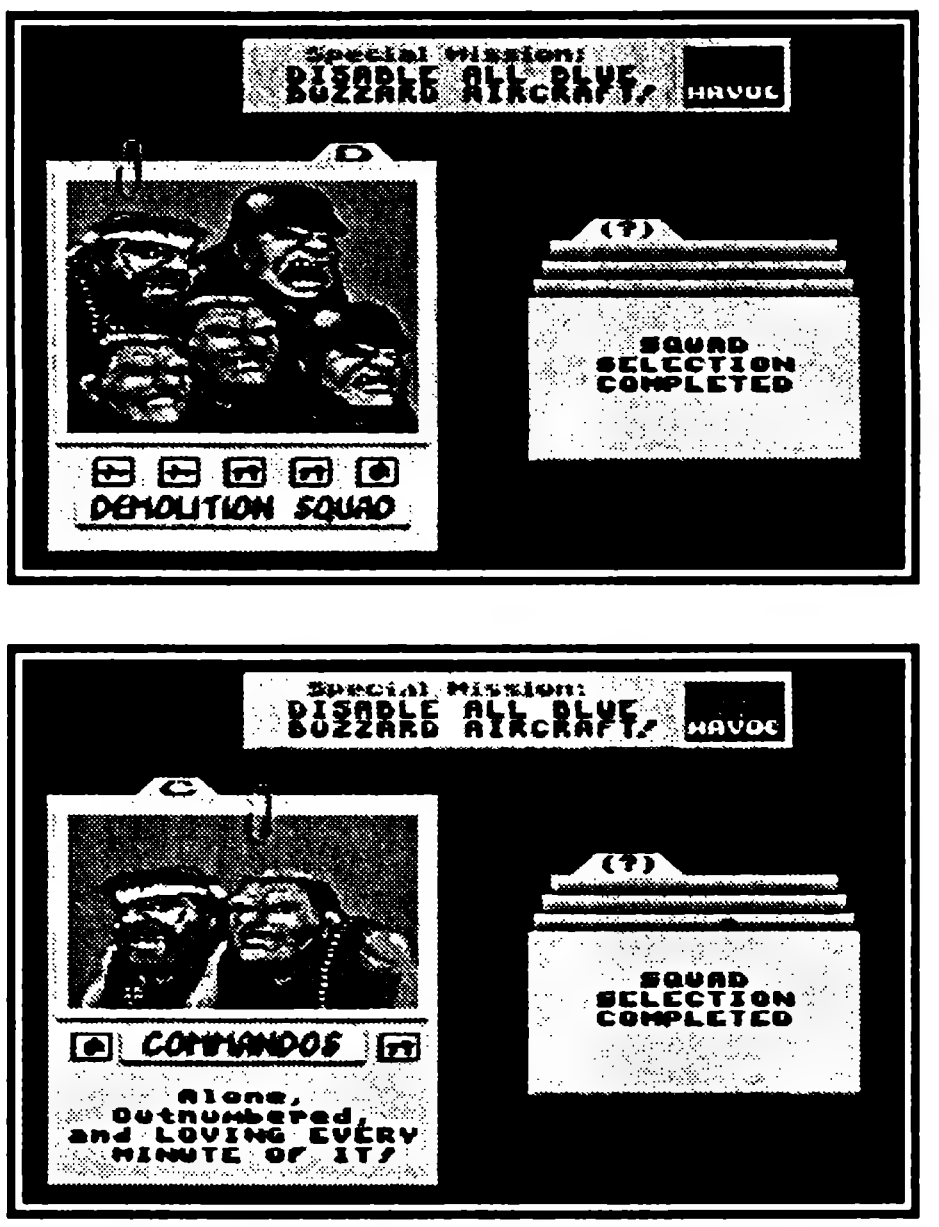
Assault team (штурмовую бригаду)
Brute forse (карательный отряд)
Demolition squad (подрывная команда)
Commandos (Командос).

На разных уровнях они состоят из разных солдат, но функции отрядов остаются прежними. Assault team — это, как правило, универсальная команда. В нее входят представители всех военных профессий или исключительно автоматчики.

В Brute forse больше гранатометчиков и огнеметчиков. Это силы ближнего боя.

Demolition squad эффективна в дальнем бою и для прикрытия.

Командос состоят всего из двух человек: автоматчика и еще кого-нибудь, но управ-



лять ими намного удобнее. Крестовиной вы не просто указываете направление движения бойца, но и перемещаете его по полю боя. Кнопкой B подтягиваете второго солдата к выбранному. Двум командос трудно справиться с пятью врагами, управление ими требует долгой тренировки и хорошего знания игры.

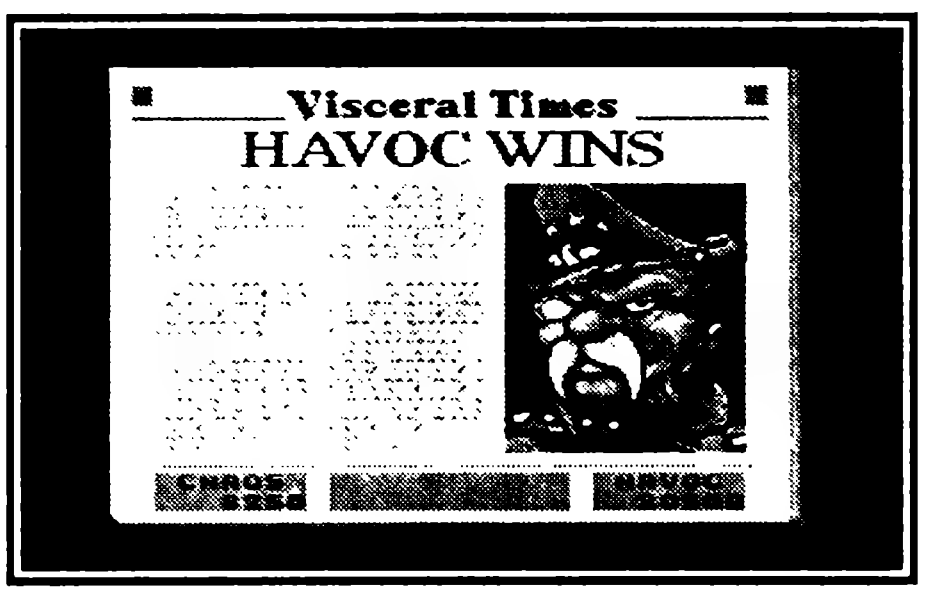
Бойцы

Самое главное в бою — это расставить солдат так, чтобы использовать их огневую мощь и зоны поражения максимально эффективно. Каждый боец наносит удары с определенного расстояния и беспомощен вне своей зоны поражения. Вовремя уводите подчиненных из-под огня, используйте препятствия, чтобы сохранять нужную дистанцию. Перед началом игры обязательно зайдите в Boot Camp (тренировочный лагерь) и испытайте дальность стрельбы каждого солдата. Всего их пять.

Gunner (автоматчик) — зона поражения 40 м. Это бойцы средней дистанции. Они почти универсальны, но имеют привычку тратить время на перезарядку автомата.

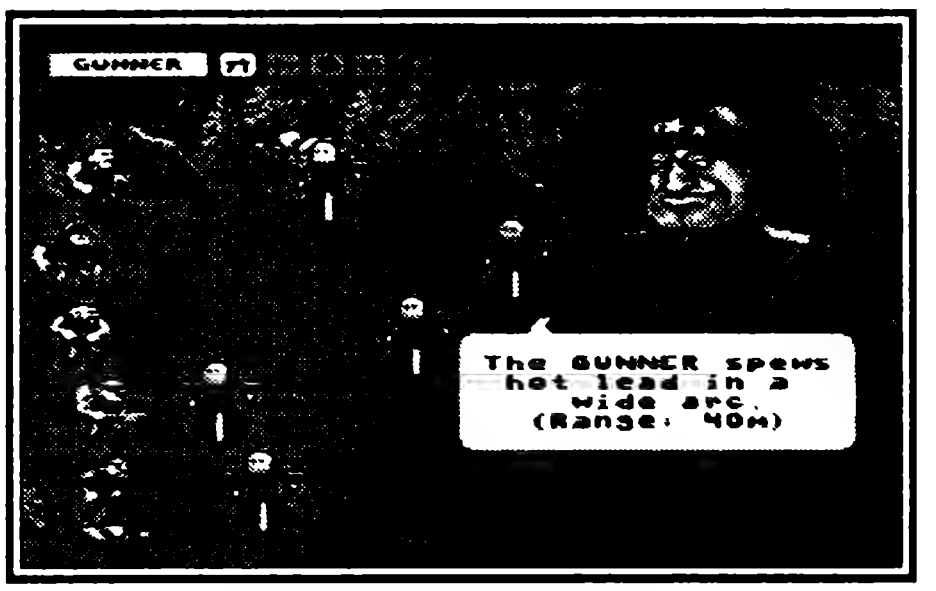
Launcher (минометчик) — зона поражения150 м. К сожалению, в команде не может быть больше двух минометчиков. Их оружие бьет через две трети экрана, так что их лучше всегда оставлять в тылу или устанавливать в труднодоступных местах. Минометчики нуждаются в прикрытии, лучше, если его будут осуществлять автоматчики.

Chucker (гранатометчик) — зона поражения 50 м. Как и подрывник, гранатометчик может одним броском задеть несколько врагов. Взрыв получается несколько меньше, но бросок дальше.



Scorcher (огнеметчик) — зона поражения 5 м. Огнеметчик просто испепеляет противника, приблизившись к нему вплотную. Но бегать этому бойцу приходится больше всех.

Blaster (подрывник) — зона поражения 10 м. Связки с динамитом лучше всего кидать в большие скопления врага. Подрывник сам сжимается в ожидании того, что произойдет потом.



Ближний бой

Похоже, это все-таки не война, а учения или какая-то игра. Стоит двум бойцам сойтись вплотную, происходит нечто, превосходящее взрывы динамита. Начинается рукопашная. На это время все остальные замирают в ожидании, когда двое солдат выяснят отношения.

В ближнем бою кнопка A означает удар рукой, B — ногой, C — блок. Индикаторы в верхней части экрана показывают пункты жизни драчунов. Рукопашная почти не приводит к смерти, но, самое странное, иногда побежденный противник выхватывает пистолет и стреляет в упор. Некоторые игроки утверждают, что это происходит только когда вы слишком часто жмете на одну и ту же кнопку. Впрочем, проверьте сами.

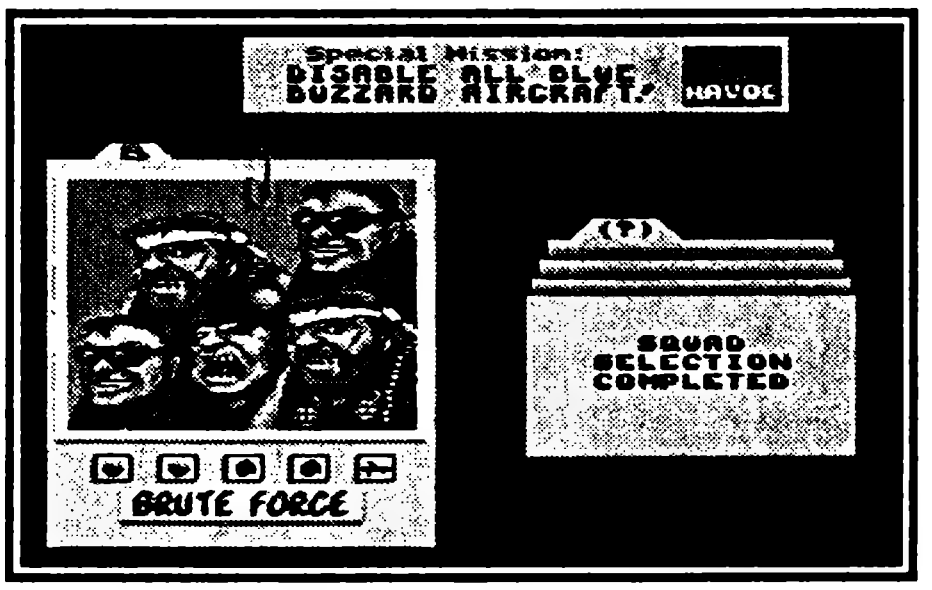
Медицинская помощь

Достаточно навести курсор на упавшего бойца, чтобы он закричал: «На помощь!». Скоро появится санитар и унесет раненого на плечах. Через некоторое время солдат вернется в строй, но до тех пор придется сражаться в меньшинстве.

Битвы

Checkpoint Chaos

Если вы не выбираете другого места для первой атаки, война начинается на этом участке. Враг окопался за укреплениями из мешков с песком и колючей проволоки. Вы наступаете из за небольшой скалы. За ней стоит установить гранатометчика. Остальных сразу бросайте в атаку. В правой части экрана виден шлагбаум, это граница враждебной Вицерии.



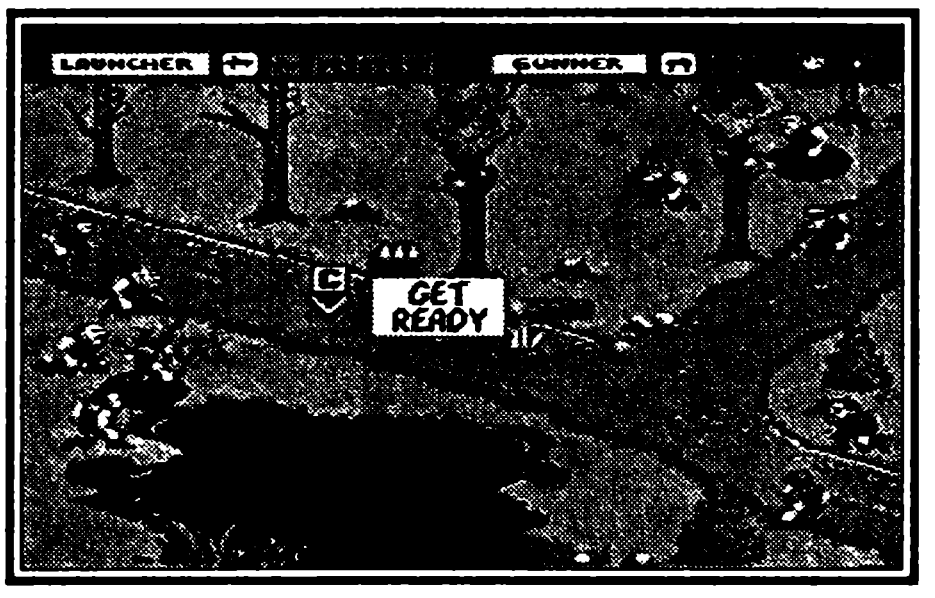
Near the Blizzard Ocean

Это более открытый плацдарм для наступления, чем Checkpoint Chaos. Отряды стоят по обе стороны шоссе. Враг может прятаться за небольшими скалами. Вас прикрывает только одинокий кактус. Справа от стартовой позиции синих разлилась небольшая лужа. Видимо, это и есть залив океана. Постарайтесь, чтобы ваши солдаты не попадали в воду: плывущий боец — прекрасная мишень для противника. Один бонус лежит на берегу, другой в сейфе на стороне красных.

Along The Oalman River

Река — наиболее сложный участок для начала наступления. Бой происходит в устье, трое синих стоят на узком мысу, со всех сторон окруженном водой. Выбраться оттуда можно только с незначительными потерями. Двое — на левом берегу реки, в нижней части экрана. Там же лежит аптечка. Враг атакует с правого берега. Постарайтесь нанести красным как можно больше урона, пока они будут форсировать реку. Основное наступление будет сосредоточено на левом берегу, так что постарайтесь

поставить на мыс минометчика. Скорее всего, исход сражения решит цикл рукопашных.



Slimebogg hollow

Развилка дорог, в нижней части экрана — лужа, видимо, то самое болото слизняков, давшее название всей местности. Спрятаться совершенно негде, так что сразу переходите в наступление. Бонусов в болоте тоже нет.

An oasis in the desert

Песок и кактусы. Место, где сходятся три дороги. Единственное, что отличает оазис, за который стоит сражаться от остальной пустыни — две бочки в правой части экрана. Разбейте их, если успеете. Похоже, скоро песок будет усеян мертвыми телами.

The freight yard

Сортировочная станция железной дороги. Ветка ведет дальше — прямо в столицу Вицерии. Естественно, здесь есть за что биться. Красный отряд засел за мешками с песком. У вас тоже неплохие позиции, но между вами лежат настолько полезные вещи, что оставаться в обороне бессмысленно. Постарайтесь окружить врага, когда он пойдет в наступление, и воспользоваться его собственными оборонительными сооружениями.

Near the supply depot

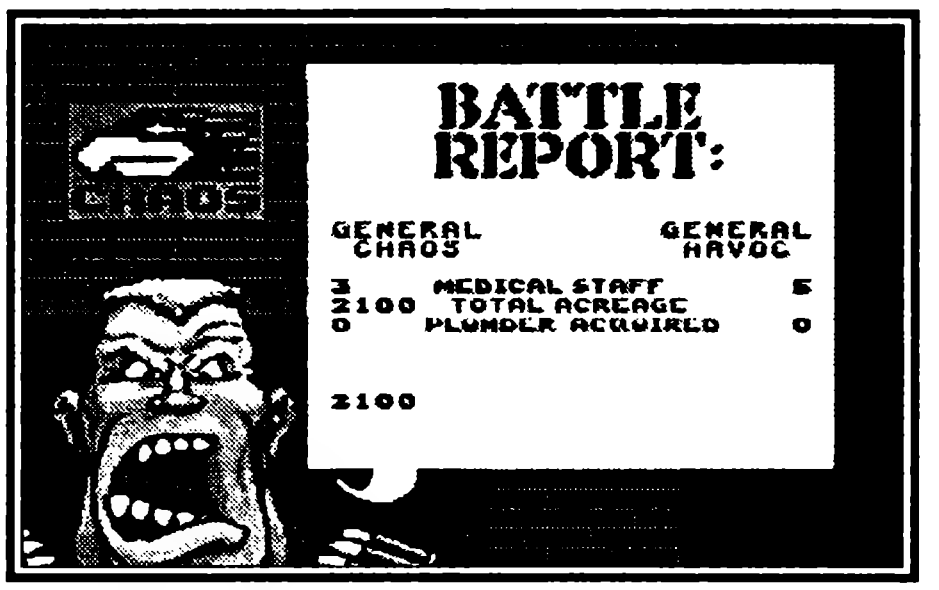
Водокачка — важный стратегический объект. Вокруг нее разбросано значительное количество полезных вещей. В остальном поле не особенно отличается от Slimebogg hollow. Оставайтесь в левой части экрана, следите за тем, чтобы деревья не мешали стрелять вашим бойцам. Водонапорная башня смешно оседает при первом попадании. Конечно, захватив этот плацдарм, вы не оставите красных без воды, это просто не предусмотрено правилами игры. Но победа сильно ускорит продвижение к вражеской столице.

The Timberline Mountain

Сами горы видны на горизонте, битва происходит в равнинной местности. Синих и красных разделяет река. Используйте опыт уровня Along The Oalman River, тем более, что здесь река не делится на два рукава, и управлять бойцами будет значительно проще. В левом верхнем углу лежит золото.

The blue eagle airport

Вы защищаете взлетную полосу от наступающих из-за реки врагов. Главное здесь успеть расставить бойцов на берегу, прежде чем красные окажутся на вашей стороне. Даже минометчик не попадает в солдат Хавока со стартовой позиции. Спрячьте его за мешками с песком, чуть ближе к воде. За вертолетом лежат бонусы, но у вас может просто не хватить времени на то, чтобы собрать их. Тем более, что война происходит уже на вашей земле и скоро будет некуда отступать.

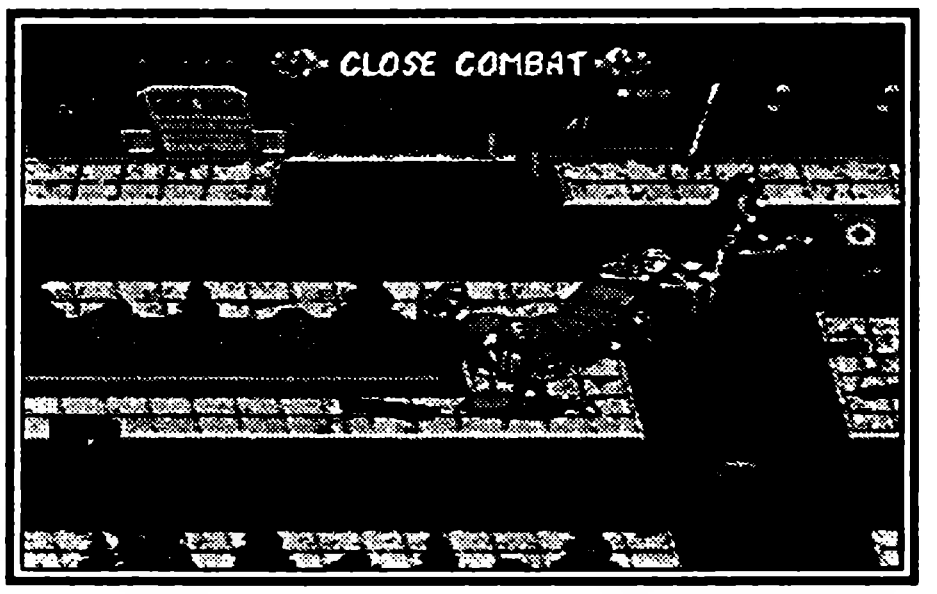


Breakwing pass

Синие солдаты засели за озером, слева их прикрывает небольшая скала. Это удобная позиция, но почему-то все полезные вещи ле-

жат на противоположном берегу. Красные не торопятся их подобрать. Сначала отбейте атаку, а потом можете заняться собственным рейтингом.

On The «Leery» Canal



Красных и синих разделяет река. Вы — за мешками с песком, на мыске в середине экрана стоит бочка, на вражеском берегу лежат ящики. Противник не будет торопиться наступать. Если у вас есть минометчик, спокойно ведите огневую подготовку. К моменту сражения враг будет изрядно ослаблен.

Gasoline Valley

Синие защищают склады горючего. Если вы проиграете, следующий бой состоится в столице Чаоса. На поле много полезных предметов, но здесь главное победить. В начале сражения ваши бойцы стоят за небольшим ограждением из колючей проволоки. Враг сразу идет в наступление, постарайтесь успеть рассредоточить солдат так, чтобы их не накрывало одним взрывом. Машину в левом углу можно уничтожить, но это не даст ничего, кроме эстетического удовольствия.

Moronica Lake

Красные приближаются от озера. Мешки с песком лежат перпендикулярно линии огня, поэтому они не слишком эффективны. Обратите внимание на бочку у шоссе и золото за забором в глубине экрана.

The Moronican Capital

Это последний оплот. Вас отделяет от врага живая изгородь и мешки с песком. Постарайтесь расставить бойцов так, чтобы не пустить красных на свою сторону. Тогда победа гарантирована, можете приступать к следующему сражению, первому контрудару на пути к столице врага.

Betonda Bay

Вдали плещется море. Вы наступаете из-за шоссе на поле, почти лишенное укрытий. Готовьтесь к ближнему бою, выберите бойцов, атакующих на небольшом расстоянии. Будет большая свалка.

The Vicerian capital

Последняя битва игры. Железная дорога с уровня The freight yard ведет прямо к столице Вицерии. Вы наступаете из за заграждений колючей проволоки. Враг прячется за мешками с песком. Проволоку не обойти, чтобы правильно распределить бойцов, придется тратить время на бег с препятствиями. Это нелегкое сражение, но ведет оно к победе генерала Чаоса.

Читайте «Moronian Gazette», правда, все, что там удастся разобрать, это крупный заголовок «Чаос победил» и два рейтинга: очки, набранные генералами в ходе войны. Если вы захотите продолжать, жмите на «Yes». Перед вами окажется такая же карта, как в начале игры, но боевые поля будут другими. Все советы о предыдущих уровнях касаются следующей кампании.

GENGHIS KHAN II

ЧИНГИЗ ХАН II

KOEI • Количество игроков 1 • Стратегия
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆☆

В 1162 году, когда орды кочевых племен наводнили степи, родился мальчик. Оракул предсказал, что однажды Темуджин станет ханом всех монголов. Как у степного волка, у Темуджина была сильная воля, бесстрашное сердце и холодные алчные глаза.

Управление

✥ — перемещение курсора, выбор иконки, передвижение войска в бою.

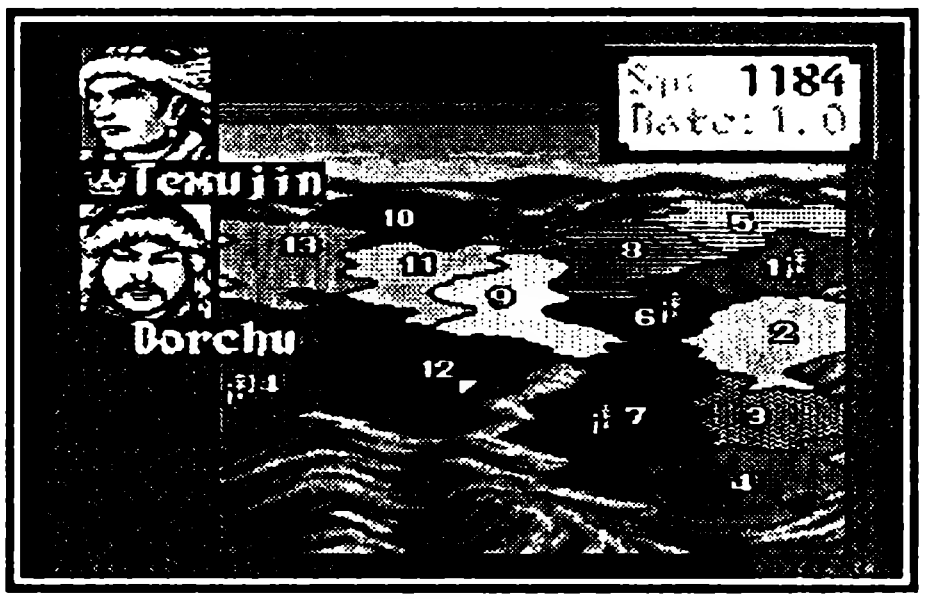
A — смена экрана.
B — отмена приказа, выход из опции.
C — выбор, подтверждение приказа.

Начало игры

Сначала вам предлагается начать новую игру или вернуться к сохраненной. Сохранение происходит только при прохождении сценария. Потом вы выбираете одну из трех кампаний, в каждой из которых можно играть за несколько стран.

Mongol Conquest (Завоевание Монголии)

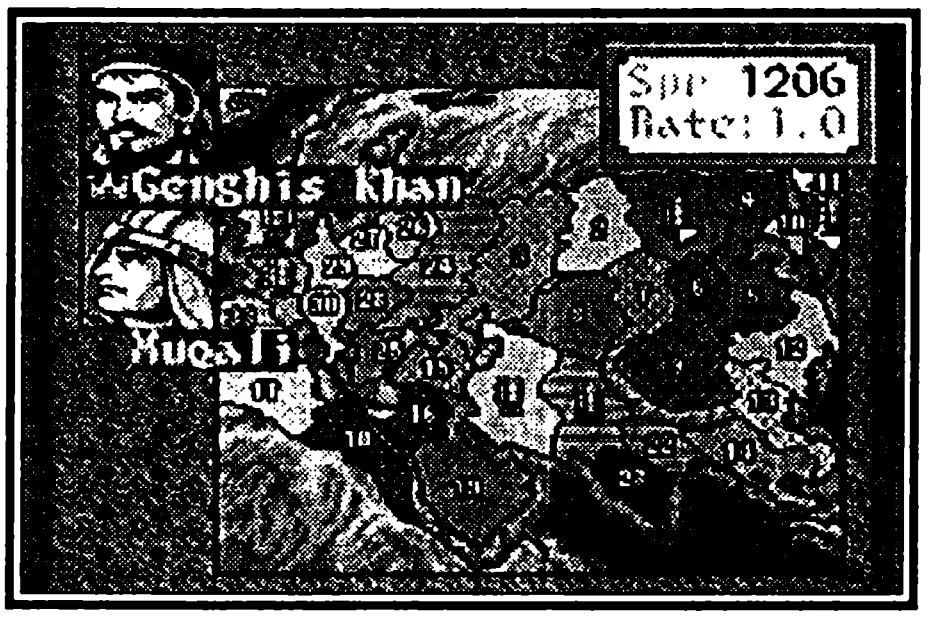
1184 год
Племя: Mongols
Правитель: Temujin
Советник: Borchu
Количество провинций: 1
Племя: Jadarans
Правитель: Jamuga
Количество провинций: 1
Племя: Keraits
Правитель: Togorul Khan
Советник: Diasambou
Количество провинций: 1
Племя: Naimans
Правитель: Tayan Khan
Количество провинций: 2



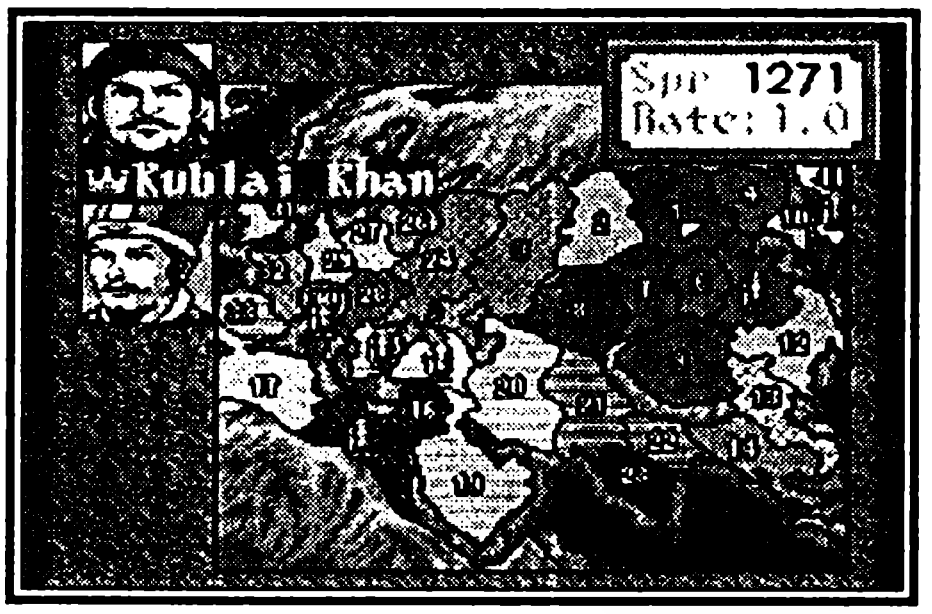
Genghis Khan (Чингиз Хан)

Весна 1206 года
Страна: Shogunate (Сегунат, Япония)
Правитель: Minamoto (Минамото)
Советник: Hojo
Количество провинций: 1
Страна: Mongols Empire (Монгольская империя)
Правитель: Gengis Khan (Чингиз Хан)
Советник: Muqali
Количество провинций: 1

Страна: Sultanate (Султанат)
Правитель: Ghuri
Количество провинций: 1
Страна: Khorezm Empire (Хорезм)
Правитель: Ala al-Din
Количество провинций: 1
Страна: Capetian (Капетинги, Франция)
Правитель: Philip II (Филипп II)
Количество провинций: 1
Страна: Angevin Kingdom
(королевство Англия)
Правитель: John I (Иоанн I)
Количество провинций: 1



Yuan Dynasty (Династия Юань)
Весна 1271
Страна: Shogunate (Сегунат, Япония)
Правитель: Hojo
Количество провинций: 1
Страна: Yuan Dinasty
(Династия Юань, Монголия и Китай)
Правитель: Kublai Khan (Кубла Хан)
Количество провинций: 6
Страна: 11 — Khan Emrire
(Империя одиннадцати ханов)
Правитель: Abaga
Количество провинций: 3



Страна: Mameluke Sultanate (Султанат Мамелюков)
Правитель: Baybars
Количество провинций: 1
Страна: Bizantine Empire (Византийская империя)
Правитель: Michael VIII (Михаил VIII)
Количество провинций: 1
Страна: The Sicilian Kingdom (Королевство Сицилия)
Правитель: Charles I (Карл I)
Количество провинций: 1

Определите количество игроков, выберите на карте и подтвердите страну, которой собираетесь управлять.

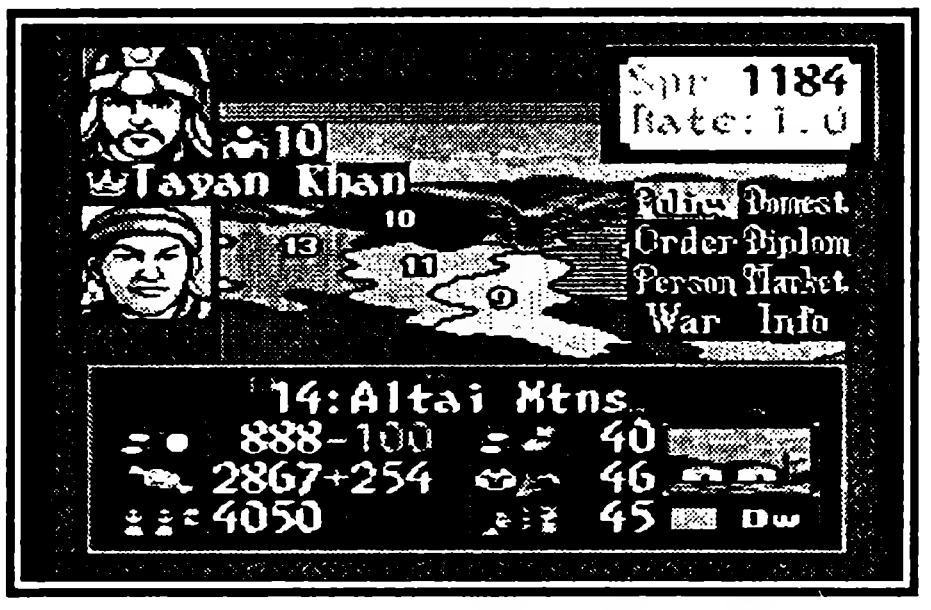
Потом компьютер спросит, хотите ли вы полностью просматривать все войны и сражения, происходящие в Европе и Азии. Чтобы избежать долгого созерцания бестолковых перемещений солдат враждующих соседей, откажитесь от второй возможности. Еще раз подтвердите свой выбор. Игра началась.

Правление

Итак, вы правитель государства, состоящего из одной или нескольких областей. В любом случае, ваша задача — расширение сфер влияния. Но для захвата новых терри-

торий и процветания империи необходима не только армия. Вам придется активно заниматься дипломатией, внутренней политикой, хозяйством и формированием отношений с приближенными.

Успеть все непросто. Количество ваших пунктов действия — число, проставленное справа от портрета монарха. Каждый приказ требует определенного количества этих пунктов. Потратив все, вы вынуждены жать на кнопку «B» и ждать следующего хода. Когда вы выбираете распоряжение, справа от числа появляется другое, оно будет вычтено из общей суммы, если вы подтвердите приказ. Если второе число горит красным, значит, на выполнение приказа не хватает пунктов действия.



Восемь кнопок в правой части экрана означают сферы, в которых вы можете отдавать распоряжение. Нажав на каждую, вы получите возможность выбирать конкретное действие.

Policy (региональная политика)

1. Отдать приказ по провинции. 5 пунктов действия.

Эта опция действует только при условии, что у вас в подчинении больше одной земли, и в колонии назначен советник. Курсором вы выбираете принадлежащую вам территорию, а потом просматриваете информацию о провинции и перераспределяете в ней работников.

2. Определить политику в регионе. 3 пункта действия.

3. Позволить советнику определять политику в регионе. 6 пунктов действия.

Вы всегда можете подкорректировать решения советника самостоятельно.

4. Передать полномочия. 3 пункта действия.

Order (приказ)

1. Атаковать провинцию. 4 пункта действия.

2. Переместить войска в собственную провинцию. 3 пункта действия.

3. Послать в собственную провинцию деньги или запасы провизии. 3 пункта действия.

4.Отдать приказ выдвинуть ультиматум или потребовать дань. 5 пунктов действия.

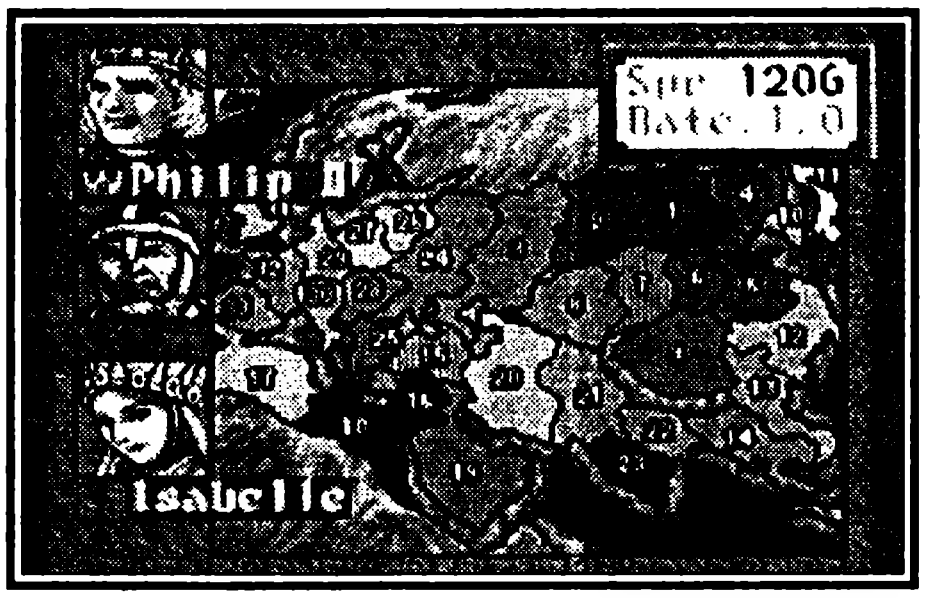
Person (персоналии)

1. Назначить в принадлежащей вам провинции губернатора. 5 пунктов действия.

Вы выбираете политика из списка собственных приближенных. В зависимости от его показателей, решение оказывается популярным или не очень.

2. Назначить советника. 5 пунктов действия.

Вы можете больше не управлять своими землями. Достаточно только ответить на несколько вопросов советника. Впрочем, лучше вникайте во все самостоятельно. На вопрос: «Будете ли вы отдавать приказы?» отвечайте «yes».



3.Нанять или уволить генерала. 4 пункта действия.

4.Назначить принца генералом. 3 пункта действия.

Вы выбираете одного из своих сыновей и делаете его полководцем. Имейте в виду, игра заканчивается не тогда, когда погибает ваш правитель, а когда прерывается его династия. Так что берегите принцев, при неблагополучном стечении обстоятельств один из них заменит вас. Впрочем, у генералов королевской крови обычно очень неплохие показатели, поэтому их выгодно использовать в боевых действиях. Если у вас нет наследника, обратите внимание на шестую опцию этого меню.

5. Выдать дочь замуж. 3 пункта действия.

Браки по расчету — довольно важная составляющая внешней и внутренней политики.

6. Провести время с семьей. 4 пункта действия.

Если у правителя нет наследника, ему необходимо потратить свое драгоценное время на общение с женой. Впрочем, при личной встрече она, скорее всего, напомнит вам о том, что вы владеете слишком малым количеством провинций.

War (война)

1. Атаковать провинцию. 5 пунктов действия.

Этот приказ отличается от подобного в разделе «Orders» тем, что вы сами ведете войска в наступление.

2. Переместить войска в собственную провинцию. 4 пункта действия.

3. Послать в собственную провинцию деньги или запасы провизии. 3 пункта действия.

Приказ полностью дублирует аналогичный в разделе «Orders».

4. Нанять солдат из жителей провинции. 3 пункта действия.

Вы ограничены теми войсками, которые существуют в данной земле, и деньгами, которые в состоянии заплатить.

5. Тренировать войска. 4 пункта действия.

Каждый раз показатели уже набранных войск увеличиваются на 1.

6. Расформировать имеющиеся в наличии отряды. 5 пунктов действия.

Вы выбираете, какие соединения распустить, а какие оставить в боеготовности.

Domest (внутренняя политика)

1. Перераспределить работников. 6 пунктов действия.

Первая пиктограмма обозначает земледелие, вторая скотоводство, третья производство материальных ценностей, четвертая строительство. Вы можете снимать работников с одних мест и переставлять на другие. Главное, в результате добиться правильного распределения производства. Эта возможность — определяющая для формирования экономики государства.

2. Устроить раздачи бедным. 6 пунктов действия.

Вы можете делиться со своим народом деньгами, пищей или материальными ценностями. Это значительно улучшает отношение тружеников к власти.

3. Увеличить налоги. 8 пунктов действия.

Задумайтесь, может, еще возможно стабилизировать экономику другими средствами.

Diplom (дипломатия)

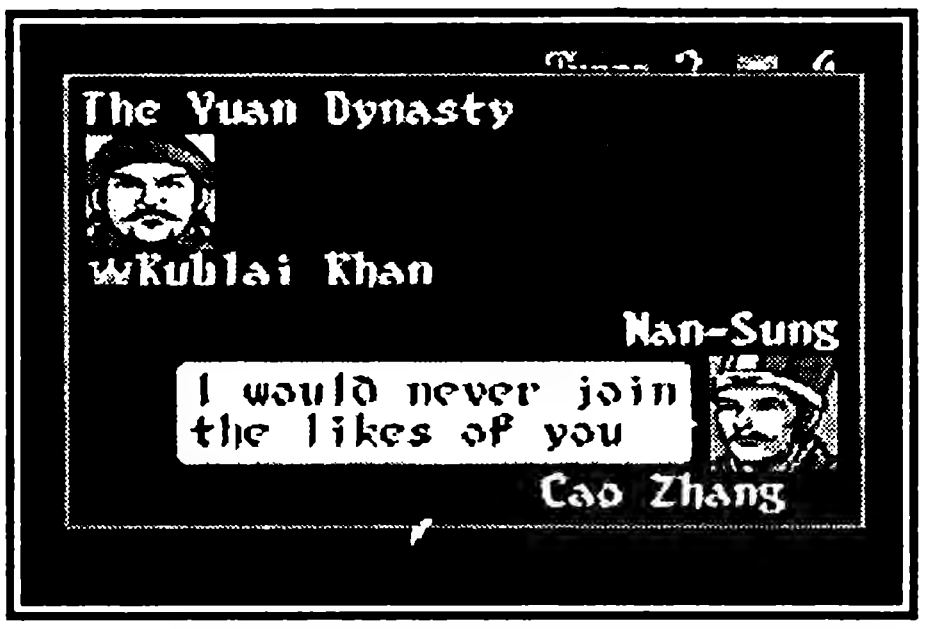
Вы назначаете одного из своих генералов послом в любое государство. Обязательно учитывайте способность эмиссара к политике и его обаяние. Предложите соседям один из трех вариантов:

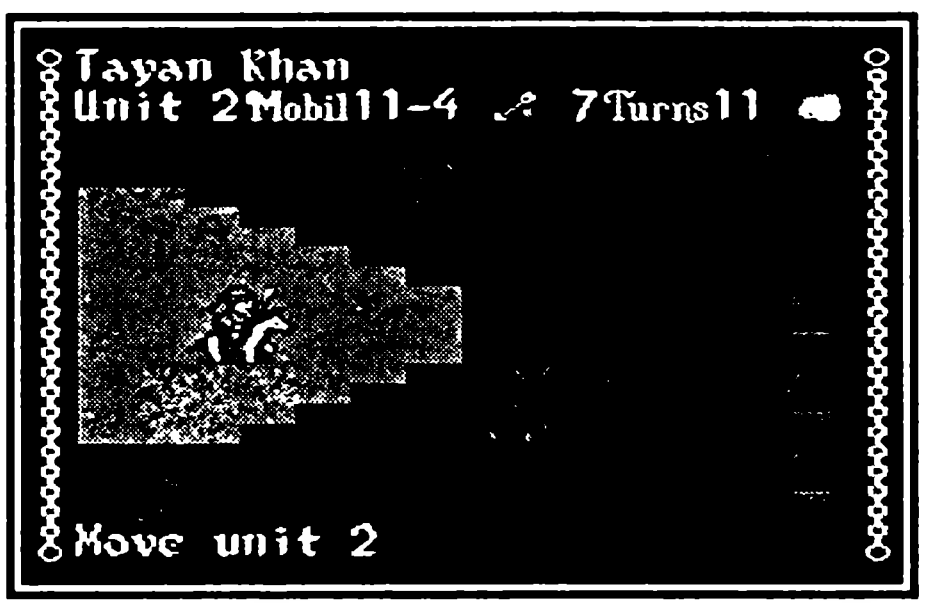
1. Ультиматум. 6 пунктов действия.

2. Требование заплатить дань. 5 пунктов действия.

3. Заключить союз. 5 пунктов действия.

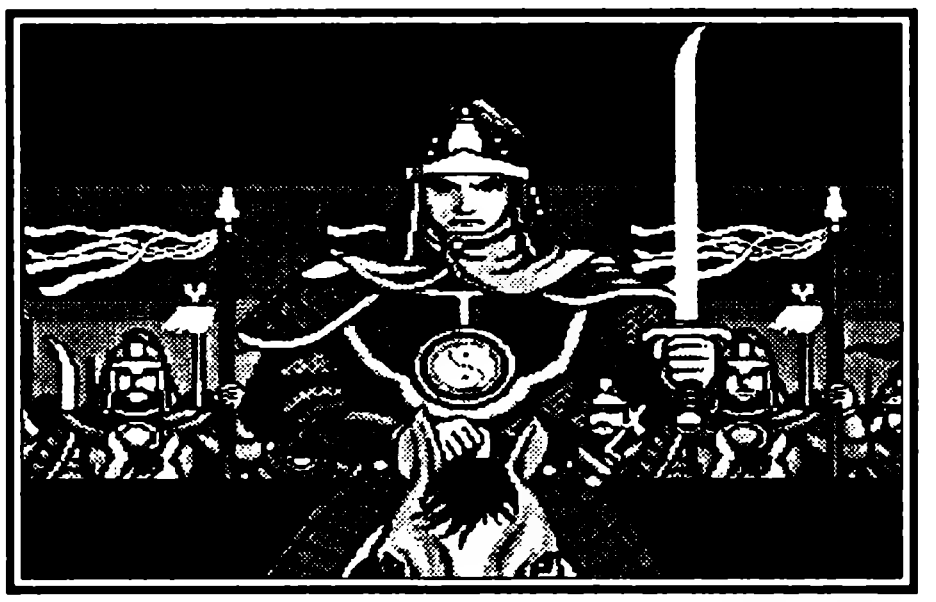
В последнем случае вы определяете сроки договора и до его истечения не можете нападать на дружественное государство.





Market (рынок)

Вы можете продать товар, пополнить необходимые запасы и нанять войска. Цена и тип войск определяются национальностью торговца. К сожалению, торговцы не всегда останавливаются в ваших землях.

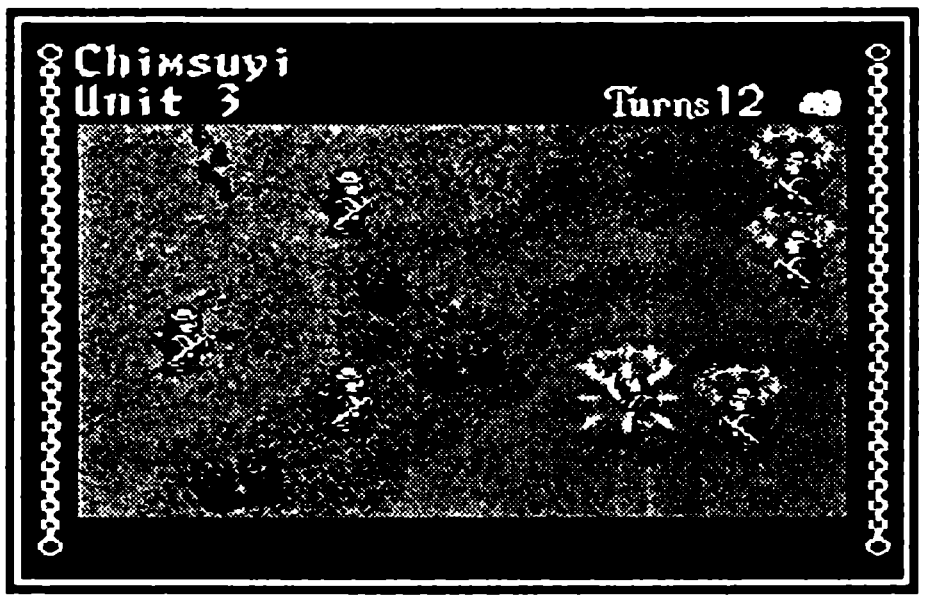


Info (информация)

Просмотр информации о собственном государстве, соседних странах, производстве и наместниках в зависимых землях, генералах, торговцах и типах войск. Обязательно начните игру с изучения внутренней политики, а любое вторжение с исследования окрестных земель.

Война

Как только фигурка всадника пересекает границу соседнего государства, вам предлагается разместить армии для ведения кампании, или предоставить это компьютеру. Если вы решаете управлять самостоятельно, нажмите «Yes» и наведите курсор в форме меча на один из флажков вашего цвета. На этом месте встанет один из атакующих отрядов. Когда войска займут позиции, в верхней части экрана появятся кнопки:



1. Order (Приказ)

Выбрав эту опцию, вы определяете, каким из отрядов будете командовать в данный момент, потом зажигается меню:

Move (Переместить войска) — курсором вы указываете направление движения

Chase (Преследовать противника) — отряд автоматически движется в сторону выбранного врага

Attack (Напасть) — вы выбираете отряд противника и ваша армия идет в наступление.

Ambush (Устроить засаду). Войско, которое сидит в засаде невидимо для противника. Если он вступает на клетку, рядом с которой окопался скрытый отряд, у вас возникает огромное преимущество в бою. Особенно эффективна подобная тактика в обороне. Но будьте внимательны, враг тоже часто устаивает засады.

Supply (Снабжение) — пополнить запасы продовольствия в выбранном месте.

Flee (Отступить)

3. Reform (Укомплектовать армию). Вы можете переформировать два соединения, стоящие рядом.

Это очень важная опция. Всеми войсками, которыми не командует непосредственно правитель империи, управляет компьютер. Потери, естественно, увеличиваются в несколько раз. Старайтесь использовать для ведения активных боевых действий собственное подразделение, а остальные отряды вовремя подводите к главному и включайте в основную армию свежие силы.

3.Talk (Вступить в переговоры)

Offer — предложение одному из вражеских отрядов перейти на вашу сторону.

Submit — предложение вражескому правителю стать вашим вассалом.

Truse — предложение прекратить боевые действия и подписать мирный договор без всяких аннексий и контрибуций.

4. Info (Получить информацию о войсках, полководцах, поле боя и отданных приказах)

Война состоит из многих сражений и долгих перемещений. Если у вас иссякают припасы, армия начинает нести потери. Цифры, вспыхивающие над вашими войсками, это не призы, которые вы находите, а число уцелевших солдат. Нападая на леси-

стые земли, в которых столица противника находится в дальней части карты (именно так выглядит Киевская Русь в сценарии Чингиз Хан), или вторгаясь в горные массивы (например, Тибет), вы рискуете добраться до основных сил противника менее чем с половиной войска.

Самое сложное всегда — захват укрепленной столицы. Но на нем война не кончается. Необходимо, чтобы все отряды врага были уничтожены или капитулировали.

Разгромив враждебное государство, вы решаете, что делать с местной аристократией. Есть три варианта:

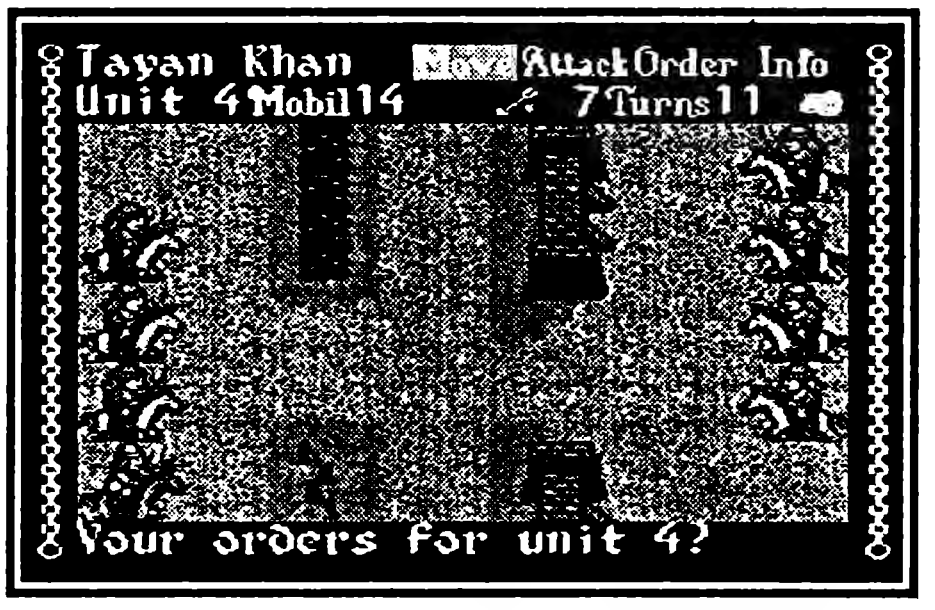
Execute — казнить.

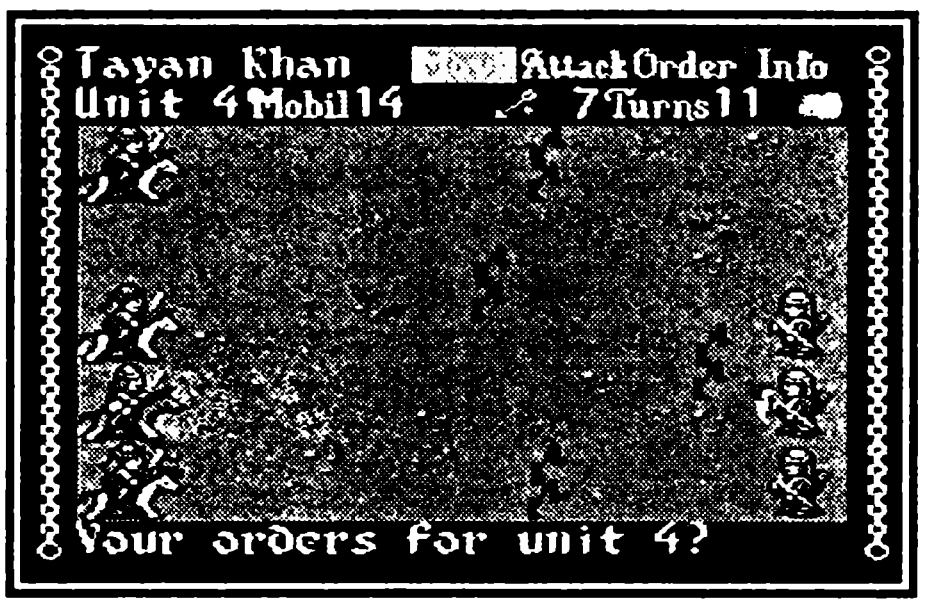
Releas — отпустить.

Recrut — принять на службу.

Если вам попадается пленник с хорошими показателями, имеет смысл выбрать третье. Но имейте в виду. Даже собственные военачальники неблагонадежны, если они не связаны с вами кровным родством.

Решив участь пленников, назначьте правителя захваченной земли и его советника.

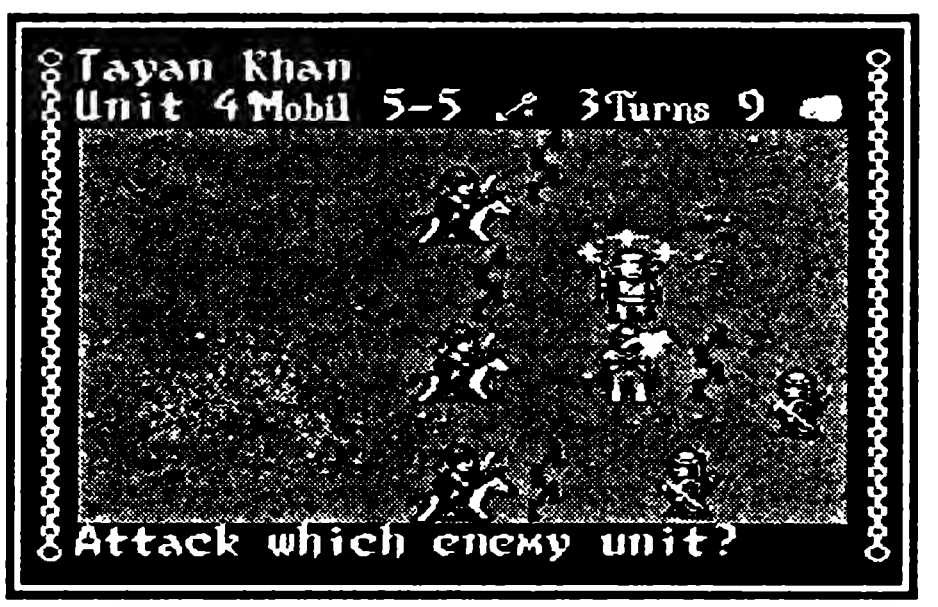




Бой

Сначала появляется палетка, предлагающая вам самостоятельно разместить войска на поле боя или предоставить это компьютеру. Отряды можно ставить только на светлые квадраты в вашей части экрана.

На панели в левой верхней части экрана четыре кнопки. Это варианты действий соединения, которое сейчас ходит.



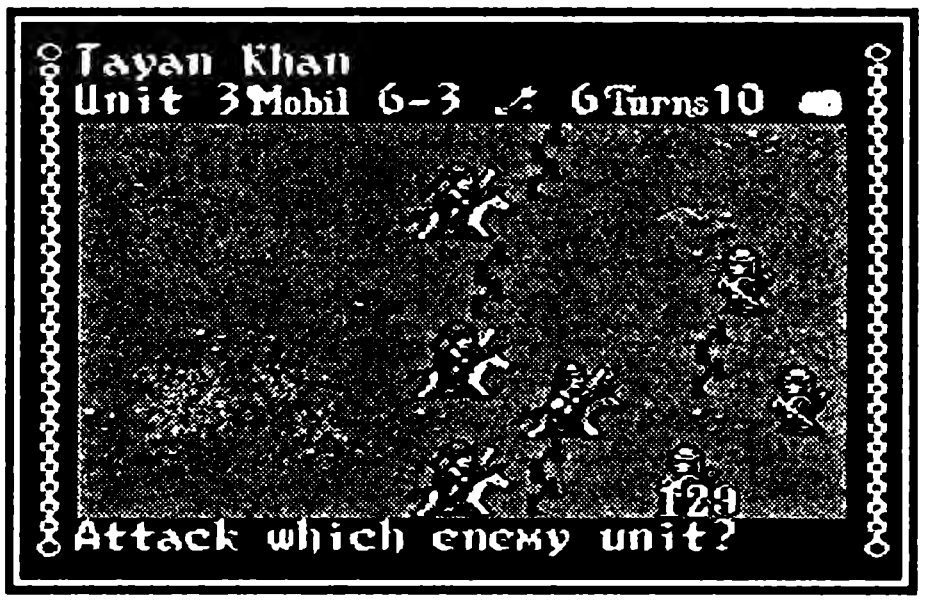
Move (Переместить отряд) — соединение может передвинуться на любой светлый участок поля.

Attack (Атаковать). Возможны три варианта нападения:

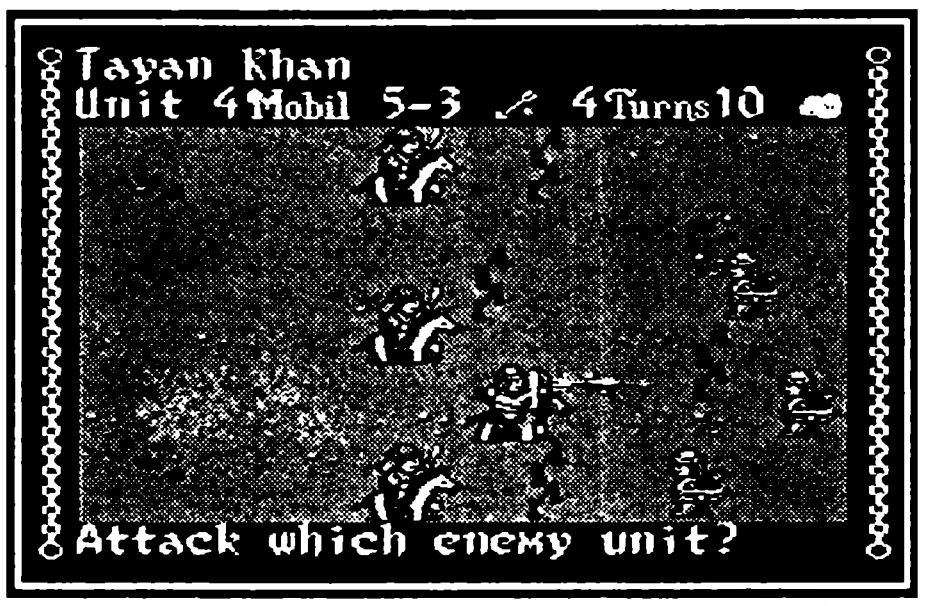
Near (Ближний бой)

Far (Атака на расстоянии, только для стреляющих отрядов)

Charge (Натиск) — отряд более сильно атакует и хуже защищается. У вас появляется значительный шанс привести врага в за-



мешательство и таким образом на время вывести из строя. Но риск деморализовать собственный отряд почти настолько же велик.



Войско противника, которое вы атакуете, определяется курсором из четырех уголков. Обратите внимание на то, что разные отряды бьют с разной дистанции. Старайтесь бить противника, не попадая в его зону поражения.

Order (Отдать приказ). Здесь тоже три варианта:

Lead (Возглавить отряд) — присутствие опытного полководца значительно улучшит показатели выбранного соединения. Человечек, обозначающий отряд, вертится на месте, когда вы берете его под свое непосредственное командование. От ударов противника лидер может терять собственные пункты жизни, следите за состоянием здоровья правителя.

Revive (Привести соединение в чувство) — когда над головой солдата, обозначающего отряд, вертятся искры, он пропускает ходы. Смятение в основном происходит от удачных атак противника или внезапного нападения в стратегическом режиме. Например, из засады. Приведите своих бойцов в чувство, потратив ходы одного отряда, вы можете помочь другому. К сожалению, это полезное свойство срабатывает не всегда.

Deleg — автоматический режим боя. Вам остается только наблюдать за тем, как ваши войска гибнут или побеждают. Старайтесь не жать на эту кнопку: компьютер всегда играет хуже опытного игрока.

К сожалению, чаще всего исход столкновения между отдельными войсками определяется исключительно численным превосходством. Если вы отрядом из тридцати самураев применяете натиск по отношению к толпе из двухсот копейщиков, с большой вероятностью звездочки закрутятся вокруг голов ваших бойцов. Если, конечно, кто-нибудь выживет.

Используйте особенности местности, в которой протекает бой. Оборонительные укрепления столицы противника часто помогают вам больше, чем ему. Враг редко покидает крепость, у вас есть все шансы в несколько приемов расстрелять гарнизон на расстоянии.

Формируя отряды, старайтесь включать в них и лучников, и бойцов, имеющих преимущество в рукопашной. Разворачивайте фронт так, чтобы враг не мог добраться до ваших стрелков, а ваши солдаты не попадали под стрелы неприятеля.

Боеприпасы имеют неприятную привычку заканчиваться. Не расстраивайтесь, время схватки ограничено. Немного потянув время, вы вступите в новый бой с полным комплектом стрел.

Войска

Легкая пехота
Мораль: 50
Скорость: 6
Уровень стрельбы: нет

Тяжелая пехота
Мораль: 60
Скорость: 6
Уровень стрельбы: нет

Копейщики
Мораль: 60
Скорость: 5
Уровень стрельбы: нет

Артиллерия
Мораль: 30
Скорость: 5
Уровень стрельбы: C

Легкие лучники
Мораль: 60
Скорость: 6
Уровень стрельбы: B

Тяжелые лучники
Мораль: 60
Скорость: 6
Уровень стрельбы: A

Арбалетчики
Мораль: 50
Скорость: 6
Уровень стрельбы: A

Боевые слоны
Мораль: 60
Скорость: 5
Уровень стрельбы: D

Катапульты
Мораль: 20
Скорость: 5
Уровень стрельбы: A

Кочевники
Мораль: 60
Скорость: 9
Уровень стрельбы: C

Конные копейщики
Мораль: 60
Скорость: 8
Уровень стрельбы: нет

Монгольская конница
Мораль: 80
Скорость: 11
Уровень стрельбы: B

Конные лучники
Мораль: 70
Скорость: 10
Уровень стрельбы: A

Мамелюки
Мораль: 70
Скорость: 8
Уровень стрельбы: нет

Рыцари
Мораль: 70
Скорость: 7
Уровень стрельбы: нет

Самураи
Мораль: 80
Скорость: 8
Уровень стрельбы: C

GOLDEN AXE

ЗОЛОТАЯ СЕКИРА

Sega ● Количество игроков 2 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Игра о легендарных героях сама давно стала легендой игрового мира. Возможно, это лучшая из аркад того времени и для приставки Sega, и для PC. Незабываемая музыка, романтическая графика и обаятельный сюжет заставляют обладателей новейших компьютеров возвращаться к немеркнущим приключениям «гномика» и его друзей.

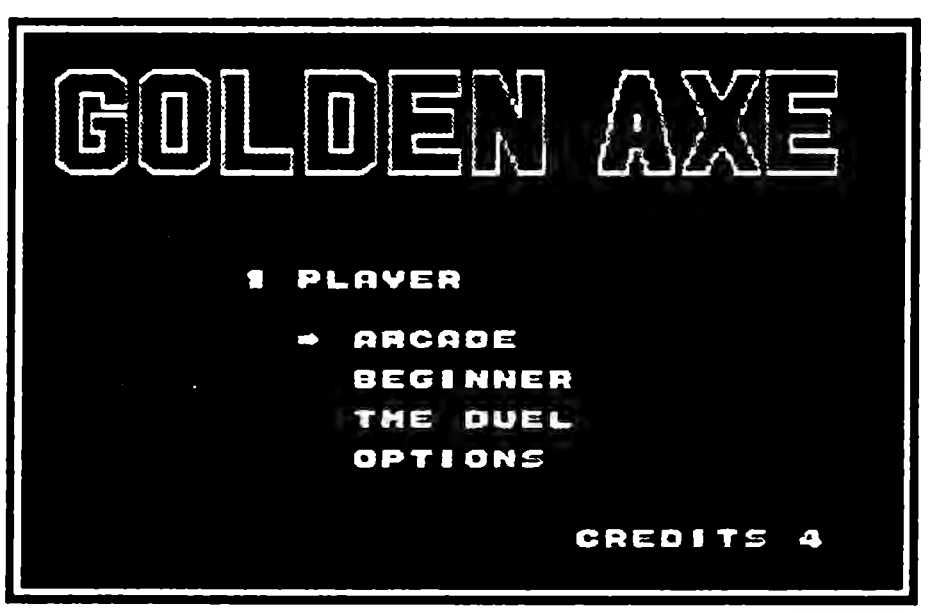
Меню

1 OR 2 PLAYER START — если вы нажимаете на «Start» на левом джойстике, участвует один игрок, если на правом — два.

ARCADE — вы проходите игру полностью.

BEGINNER — облегченный уровень игры. Заканчивается на шестом уровне. Герой спасает узников, но не сражается с главным врагом.

THE DUEL — в режиме одного игрока вы проходите десять поединков с основными представителями армии зла и по результатам компьютер предлагает прейти к аркаде или еще потренироваться. Два игрока могут сражаться между собой.



Options

Life meter — вы выбираете, сколько пунктов жизни будет в каждом кредите. Начинать лучше с пяти.

Controls: стандартное расположение кнопок:

A — применение магии,
B — удар,
C — прыжок.

Вы можете изменить его на свое усмотрение нажатием Rt.

Sound test — все мелодии и звуковые эффекты, звучащие в игре.

Exit — Выход из меню.

Выбор персонажа

Все трое героев стоят на ладонях смерти. ✣ вы выбираете, кто из них сегодня отправится в нелегкое путешествие.

Gillius Tunderhead — карлик, Death Adder убил его брата — почему-то именно он любимый герой большинства игроков. Гиллиус действительно лучший боец, но преодолевать пропасти ему труднее всех, а магия у карлика самая слабая.

Суперудар — прыжок + удар — перекат и удар назад.

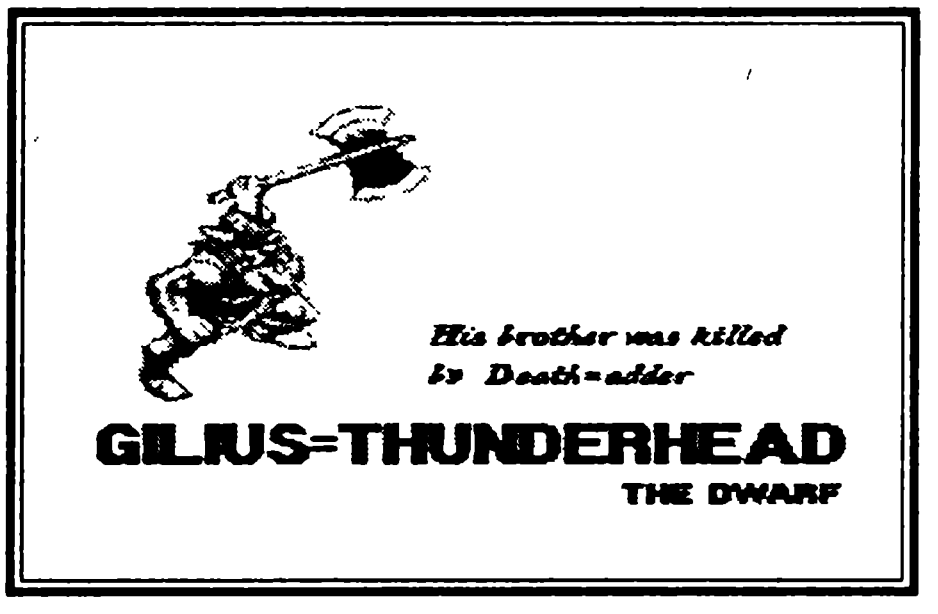
Прыжок + удар + ✥ — направление переката с ударом.

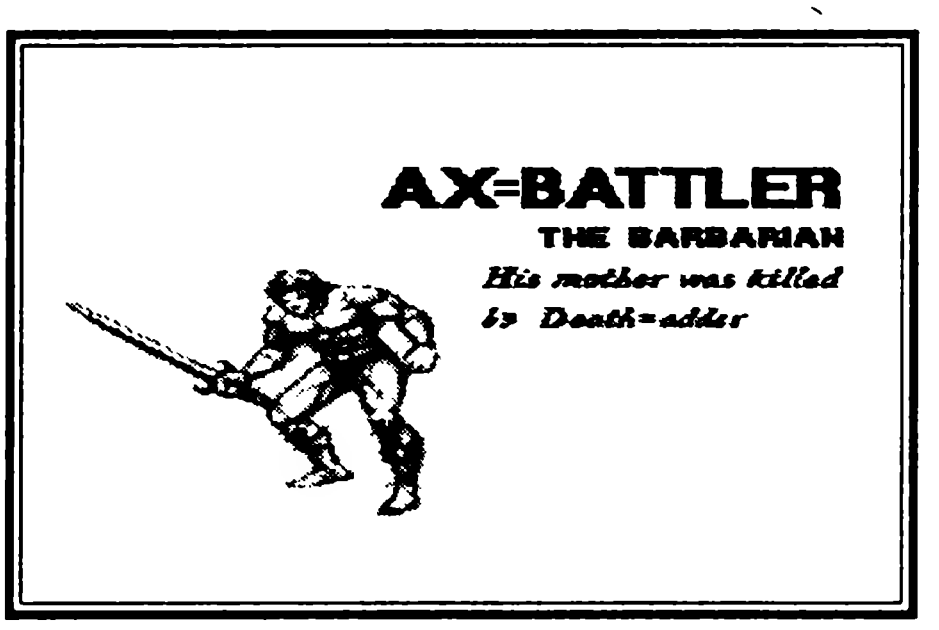
Ax Battler — варвар, Death Adder убил его мать — по показателям находится посередине между карликом и амазонкой. Считается мастером меча.

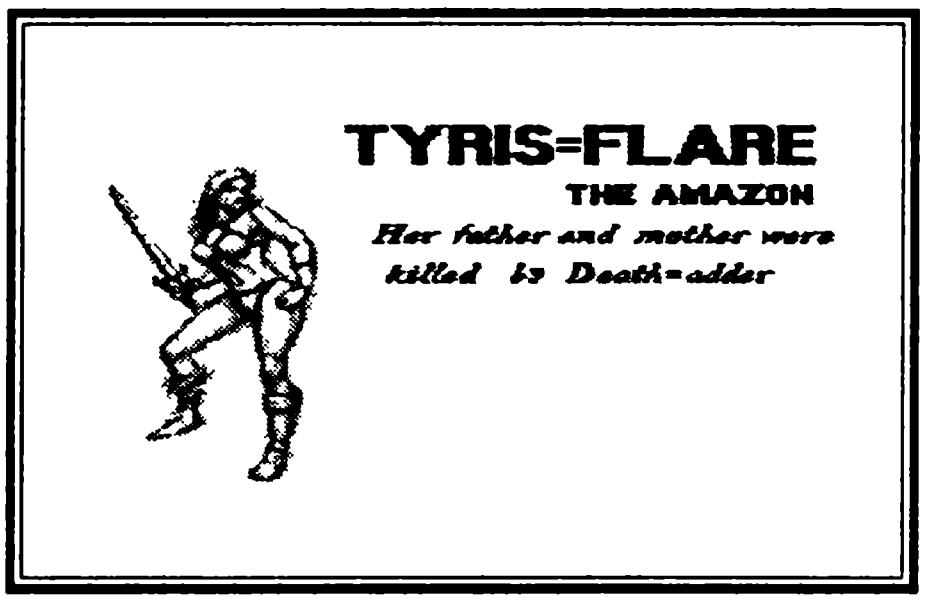
Суперудар — прыжок + удар — герой вращает меч над головой и бьет назад.

Tyris Flayr — амазонка, Death Adder убил ее отца — очень подвижна и прекрасно прыгает, но главное — является мастером магии. Если амазонке удается набрать достаточное количество бутылочек, большинство врагов умирает на месте.

Суперудар — прыжок + удар — амазонка вращает меч над головой и бьет назад.







Игра вдвоем

Наиболее интересно играть в «Golden Axe» вдвоем, особенно в аркаду. Освободители идут по волшебной стране, но вместе спасти мир им, возможно, труднее, чем в одиночку. Неудачный взмах мечом — и союзник летит в сторону, получив серьезные повреждения. Всегда стоит договариваться, кто пойдет по дальней, а кто по ближней части экрана, кто соберет все бутылки, а кто оседлает дракона. Особенно трудно разойтись на мостиках и в других узких местах. Больше игра для двух игроков ничем не отличается от обычной, но для усложнения хватает и этого.

Полное прохождение

1 уровень

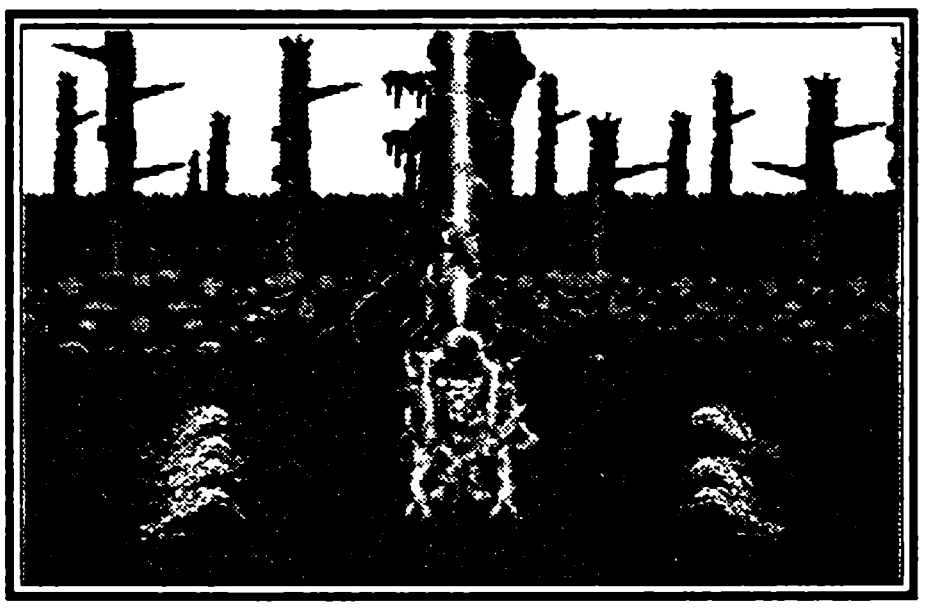
Зловещий Death Adder захватил замок и заточил его прежних владельцев: короля и принцессу. Друг героев игры Алекс погиб, пытаясь сражаться с демоном. Теперь ваш долг принести мир на истощенную землю.

GOLDEN AXE

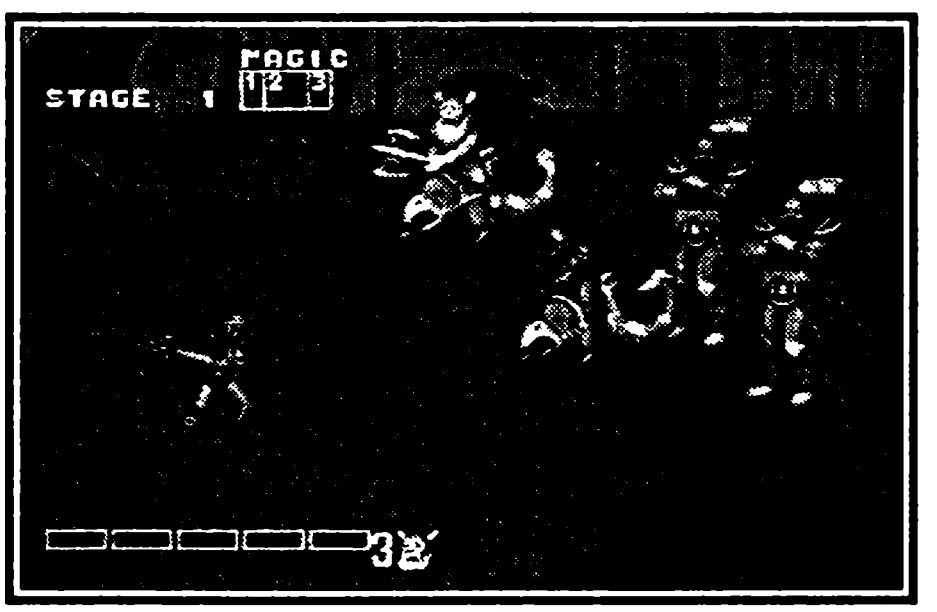
Стоит вам пройти несколько шагов, как появляются двое врагов: орк с дубиной и разбойник. Старайтесь не оказываться с ними на одной линии, оба очень неплохо бьют с разбега. У орка немного больше пунктов жизни, но в целом эти враги не представляют особенной опасности.

Как только эти противники с криками погибают, справа выбегают еще двое, на этот раз в фиолетовых одеждах. Отправьте их к предыдущим.

Идите направо. До этого у вас была только одна синяя бутылочка, активизирующая магию. Синий гномик с мешком (авторы игры называют его вором) несет еще две. Для того, чтобы они оказались на красной шкале в левой верхней части экрана, то есть увеличили ваш магический потенциал, нужно успеть ударить гномика и подобрать вывалившуюся из мешка бутылку.



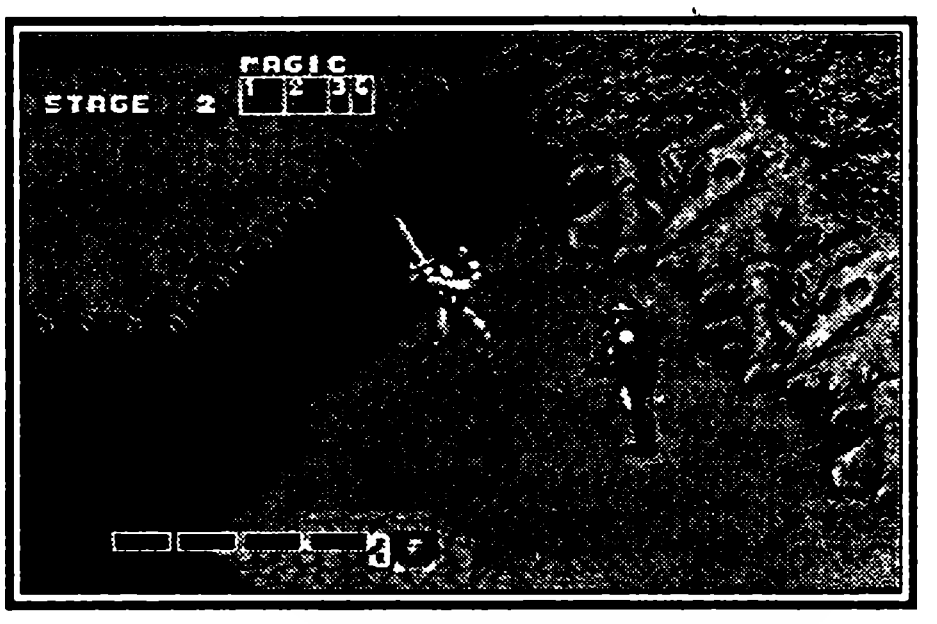
Следующими врагами окажутся разбойник и амазонка верхом на странном создании Chicken Leg (цыплячья нога). Со зверем все непросто. Ударом хвоста он снимает немало пунктов жизни, но если сбросить на землю амазонку, можно занять ее место в седле. Животное останется с вами до конца уровня или пока вас не сбросят с него. Путешествие верхом небезопасно. Всадник оказывается легкой мишенью, когда враг подходит сзади или сбоку, а слезть со зверя добровольно уже не получится. Имейте в виду: сброшенный на землю противник или любой из его соратников всегда пытаются вернуться в седло, их можно подлавливать и бить при приближении к существу. Перезагружаясь, попробуйте путешествовать и верхом и пешком, выберите, что вам больше нравится. Вы садитесь на зверя, нажимая над ним кнопку атаки (при стандартном расположении B).



Продолжайте движение по уступу в дальней части экрана. Если вы пойдете низом, то получите на одну синюю бутылку меньше. Выбив магию из верхнего вора, спрыгните вниз. Второй гномик убежит, потеряв две бутылки. В конце уступа появится разбойник. Постарайтесь не заходить правее, иначе одновременно с ним в бой вступит орк. Когда с обоими врагами будет покончено, идите направо. Впереди конец уровня.

Как только небо станет красным, на вас бросятся два разбойника, один — верхом на Цыплячьей ноге. За их спинами стоят и противно посмеиваются два великана с огромными молотками. Они не вступят в бой, пока не погибнут более слабые

злодеи или пока вы не ударите их сами. Если вы играете за варвара или амазонку, смело применяйте магию. Разбойники будут убиты полным комплектом бутылочек, а великанам останется нанести по два-три удара. У карлика волшебства меньше. Ему проще сначала победить разбойников, а потом молнией ударить больших братьев. Великаны сильно бьют с разбега, поддают ногой при сближении и ловят вас в прыжке. Особенно опасны удары молотков, каждый отнимает по одному синему прямоугольнику в нижней части экрана. Придется много прыгать, а главное — быстро перемещаться вглубь экрана и обратно. Когда с великанами будет покончено, вы сможете войти в Деревню Черепахи. Уровень закончен.



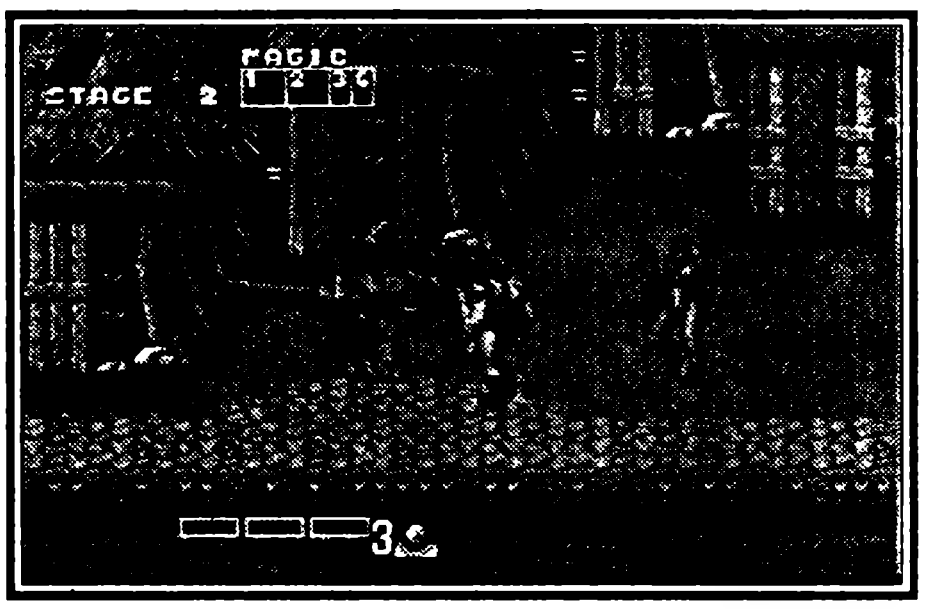
ПРИВАЛ

Вы отдыхаете у костра, когда мимо пробегает синий гном. Конечно, герой успеет проснуться и выбить бутылки из назойливого вора. На этом привале их окажется всего две. Имейте в виду, время ограничено. Вы можете успеть нанести удары, но не успеть отобрать бутылки.

2 уровень

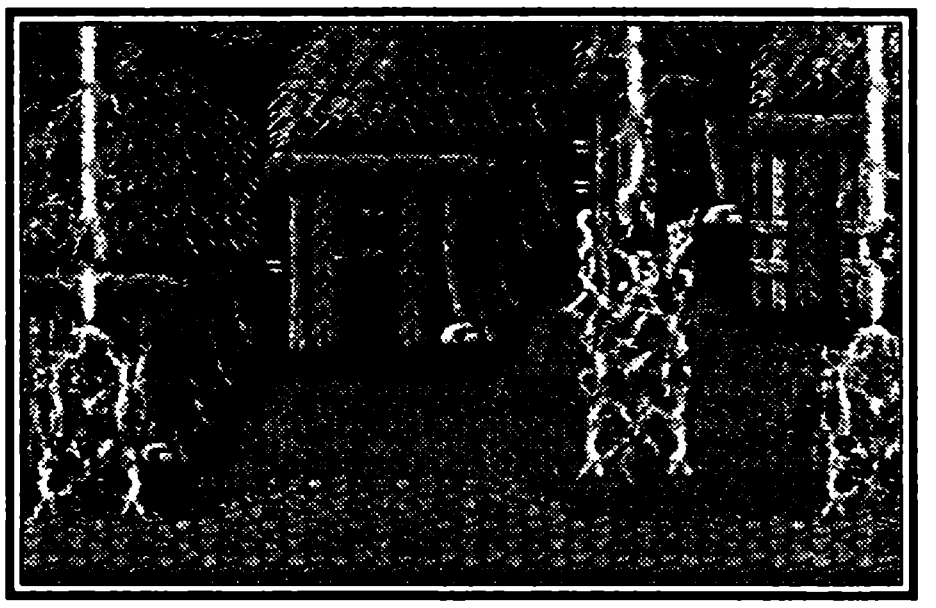
Death Adder засел в захваченном замке. Чтобы попасть туда, необходимо пройти через Деревню Черепахи.

Вы спрыгиваете с уступа и сталкиваетесь с первым врагом на уровне. Это разбойник в красном, он немного сильнее, чем предыдущие. Будьте осторожны, за спиной пропасть. Падение в нее означает потерю всей оставшейся линейки синих прямоугольников. Поскольку разбойник один, его лучше бить в ближнем бою. Швырять вперед и снова приближаться, не давая передохнуть. Следующим будет красный орк. Поступите с ним точно так же. Заманить противников в левую часть экрана и сбросить в пропасть достаточно сложно.



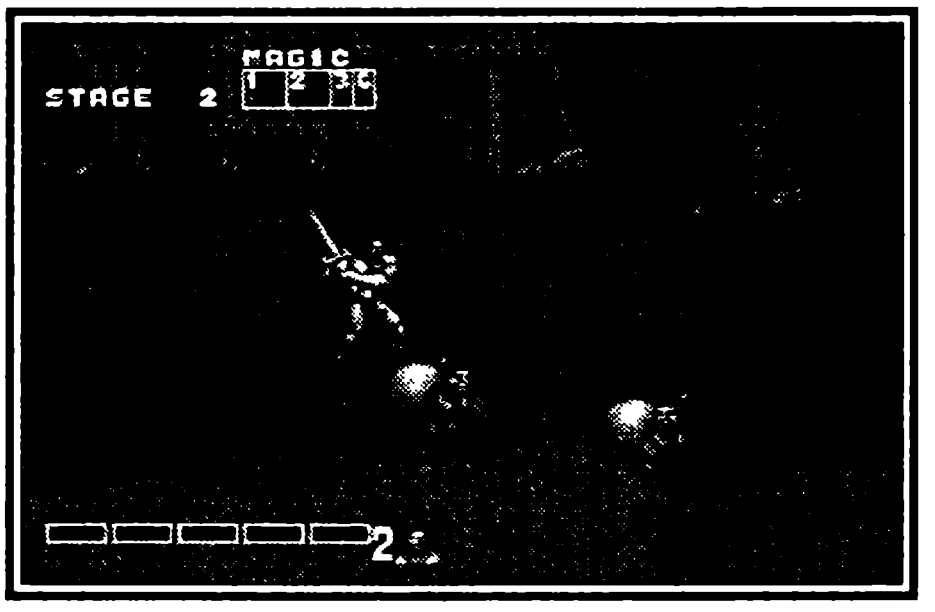
Идите направо. Теперь красные орк и разбойник нападут вместе. Перешеек для боя довольно узкий, но в целом это не препятствие.

У первого дома деревни навстречу вам побегут маленькие мальчики и девочки. Их не удастся ударить, даже если вы ненавидите де-



тей, такие японцы добрые люди. Спокойно идите дальше, навстречу опасности, которая испугала малышей.

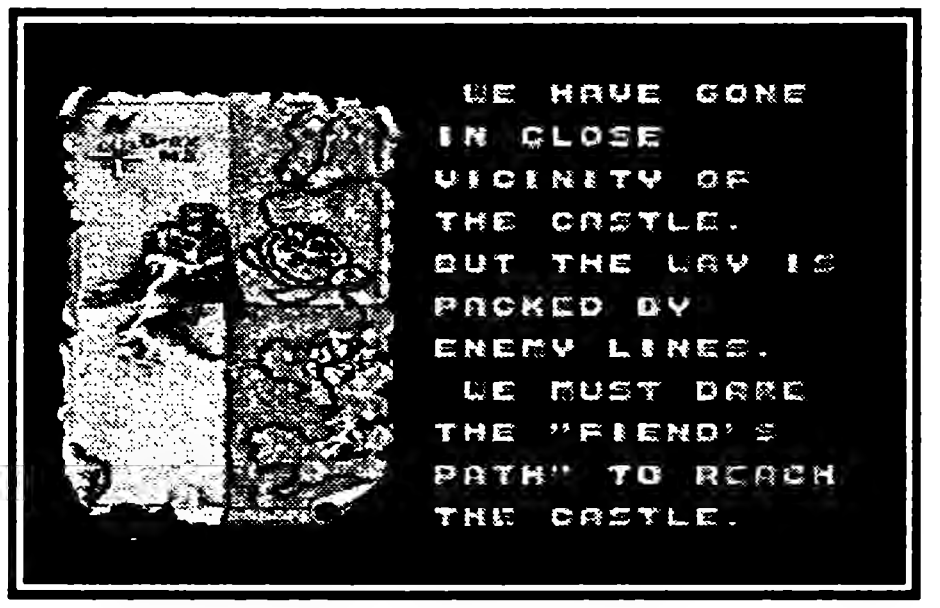
Синий дракон, на котором сидит амазонка, это серьезно. Рядом стоит еще одна, но главное, из-за спины наступает разбойник. Не торопитесь оседлать зверя, удержаться на нем против трех быстрых противников, нападающих с разных сторон, достаточно сложно. Если вы предпочитаете путешествие верхом, дождитесь смерти хотя бы одного из противников. Синего дракона касается все, что сказано про Цыплячью Ногу, но атакует он огнем, правда, на близкой дистанции. Чтобы успеть опалить врага, жмите кнопку B с небольшим упреждением.



Дети продолжают бежать, а вслед за ними несется синий гном. Из этого вора можно выбить три бутылки.

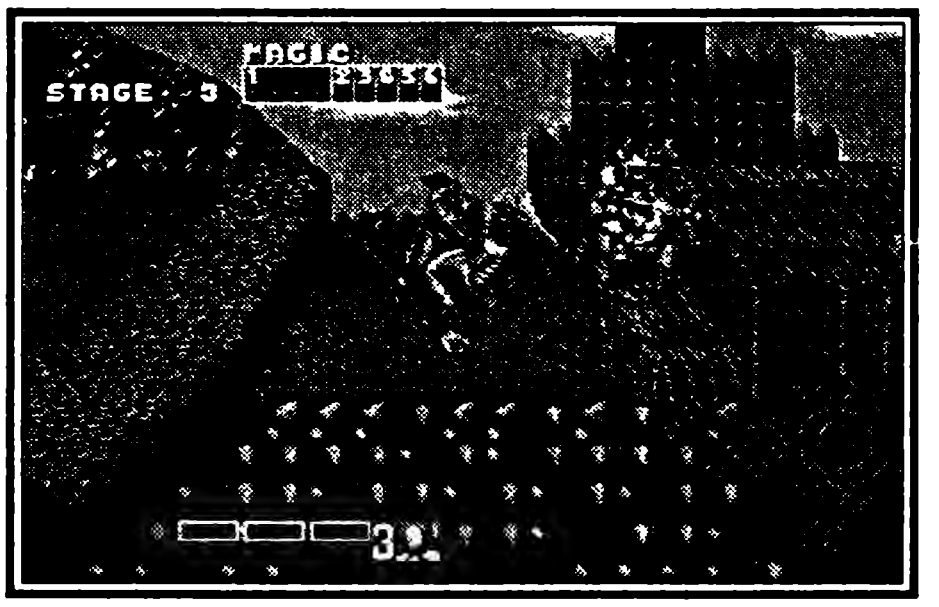
Идите направо. Разбойник атакует внезапно, из-за края экрана. За его спиной стоят две амазонки. Некоторое время они не вступают в бой и можно успеть подойти к каждой по очереди и нанести цикл ближних ударов.

Как только эти враги погибают, слева начинает наступление следующий отряд. В нем амазонка верхом на красном драконе, пешая амазонка и скелет. Красный дракон — самый полезный и самый опасный из зверей. Огненные шары вырываются из его пасти и летят через весь экран. Скелет достаточно противный враг. Он хорошо прыгает, а прямой удар меча отнимает у вас синий прямоугольник на индикаторе жизни. По счастью, на этом уровне скелет еще не очень сильный, а через огненные шары можно перепрыгнуть. Смело тратьте магию, это конец Деревни Черепахи.



ПРИВАЛ

На этот раз воров два: синий и зеленый. Сначала синий попытается стащить у вас неизрасходованную магию, которую герой оп-



рометчиво оставил у костра. Потом настанет ваша очередь гоняться за гномами. Из синего можно будет выбить до трех бутылочек. Зеленый уронит куриную ногу, которая прибавит вам один синий прямоугольник.

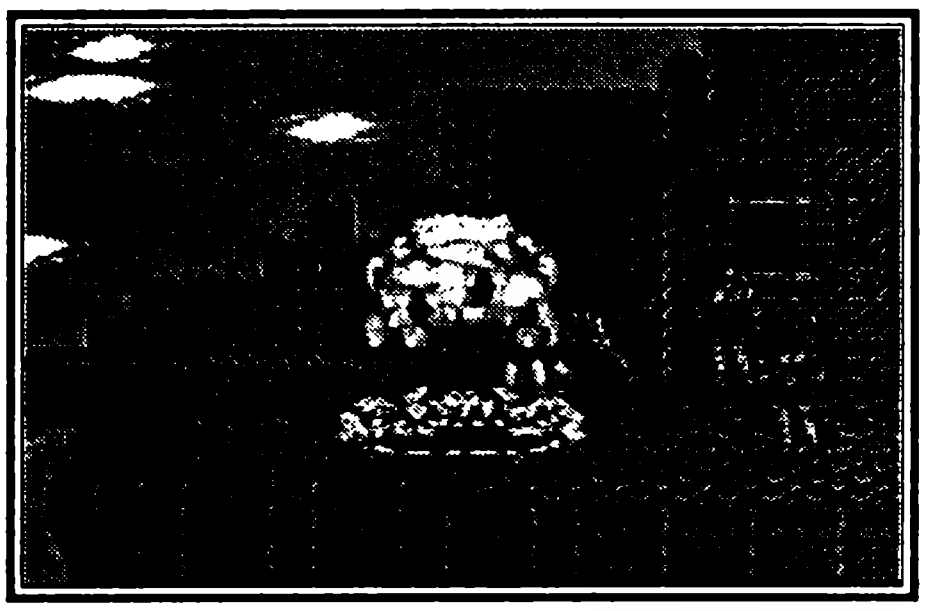
3 уровень

Деревня стоит на хвосте огромной черепахи, по которой можно перебраться через море.

Вы спрыгиваете с уступа и с обеих сторон появляются враги. За спиной амазонка

на синем драконе и орк, впереди разбойник. Чуть дальше справа сломанный мост, противник, которого вы бросаете в проем, уже не возвращается.

Перепрыгнуть пролом совсем несложно. На противоположном конце бегает синий гном. Самое трудное не упасть вниз, гоняясь за ним, и не столкнуть в пропасть вора, пока у него еще остались бутылочки. Сами сосуды тоже могут падать в пролом, постарайтесь не отправиться за ними, это будет стоить целой линии синих прямоугольников.



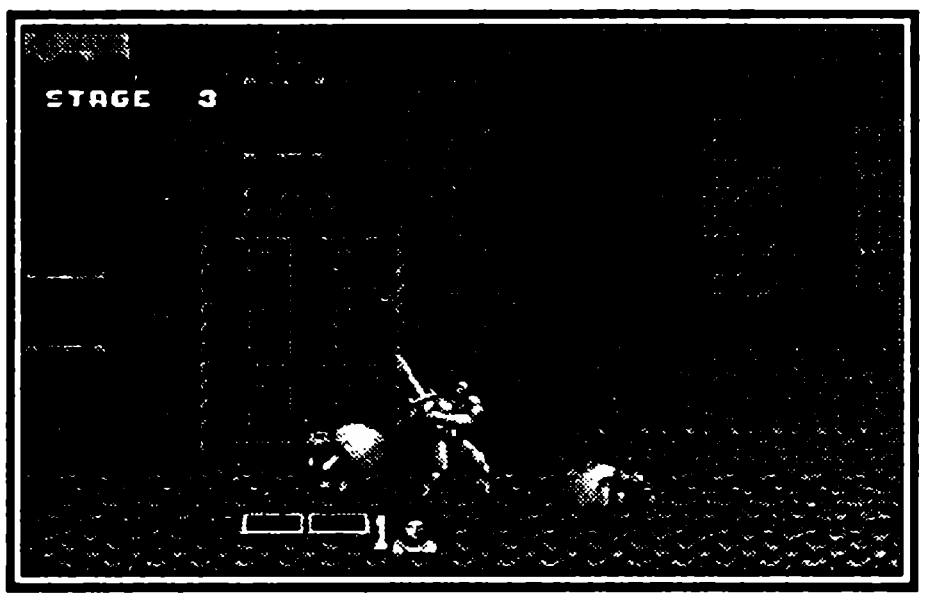
Две амазонки, как всегда, стоят и ждут, когда вы их ударите. Не торопитесь вперед. Из двери с надписью «Deb» внезапно выскакивает великан. Важно успеть увернуться от первого удара. Здесь может очень пригодиться синий дракон. Второй великан появляется из тех же дверей настолько же неожиданно. До этого момента старайтесь вообще не приближаться к ним. Когда толстяков становится двое, применяйте магию. Это не конец уровня, но впереди, среди бегущих детей, двое гномов несут шесть бутылочек.

Напротив следующих дверей на вас нападают золотые разбойники и орк. Они сильнее, чем все предыдущие, но немного ловкости — и наступает последняя битва уровня. Из дверей появляется рыцарь, а справа и слева — разбойник и орк. Сразу применяйте магию. Рыцарь неповоротлив, но его меч бьет далеко и сильно. Прыгать на этого врага рискованно. Лучше на некотором расстоянии встаньте с ним в одну линию спиной и, когда он будет приближаться, одновременно нажимайте кнопки B и C. Важно рассчитать расстояние, чтобы всегда наносить удар первым. Цикл суперударов — и рыцарь повержен.

ПРИВАЛ

На этот раз гномов четыре: два синих и два зеленых. В поединке с рыцарем в конце черепахи старайтесь сохранить хотя бы часть синего прямоугольника. На этом привале у вас есть возможность съесть сразу две куриные ноги, то есть полностью восстановить полоску жизни.

4 уровень



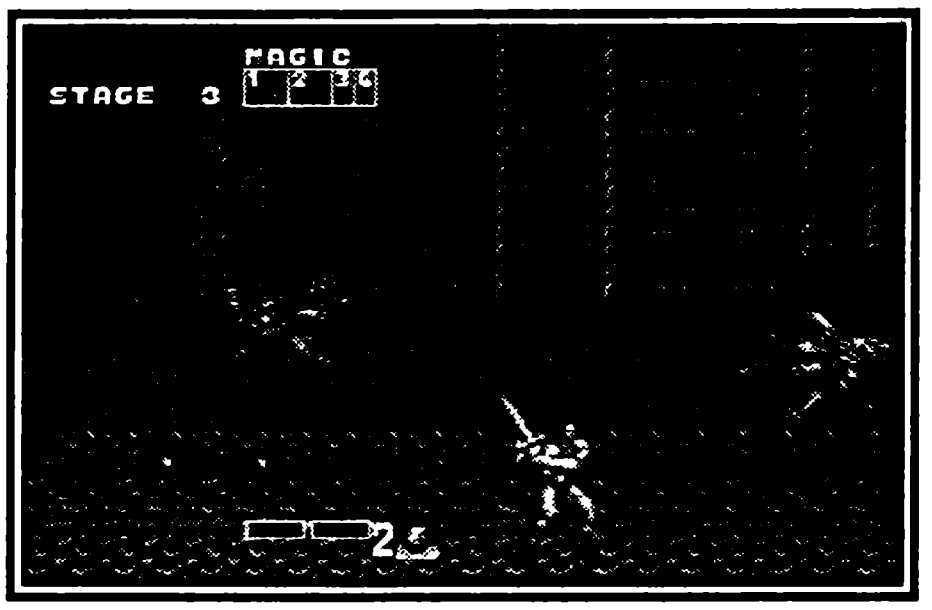
Кажется, что замок совсем близко, но путь к нему лежит в обход, через Дорогу Теней.

Музыка все тревожнее. Не успеваете вы запрыгнуть на первый уступ, как со спины нападают два красных орка и разбойник. Если заманить их на правую ступеньку, враги могут сорваться в пропасть. Прыгайте и бейте, пока изображения оставшихся не заморгают с предсмертным воплем.

Стоит вам пройти по свежевскопанной земле, как сзади разверзается могила и возникает скелет. Это более сильный мертвец, чем тот, которого вы вернули на тот свет

на втором уровне. Будьте с ним осторожны. Особенно опасен его удар в прыжке. Но настоящие испытания подстерегают на следующем уступе.

Второй скелет вылезает из-под земли. Заманивайте его на нижнюю ступень, если вы запрыгнете выше, покажется третий. Когда два скелета окружают вас и начинают бить мечами, исчезают сразу два синих прямоугольника. Разделайтесь с блуждающими мертвецами поодиночке.



На следующем уступе бегает гном с тремя бутылками. Здесь вам ничего не угрожает.

Финальная битва происходит на плато, к которому вы совершаете еще один прыжок. Первым появляется призрачный разбойник. Ни шагу вперед. Убейте его и только потом позвольте двум призрачным оркам материализоваться. Мертвые негодяи отличаются от живых и количеством пунктов жизни, и силой ударов.

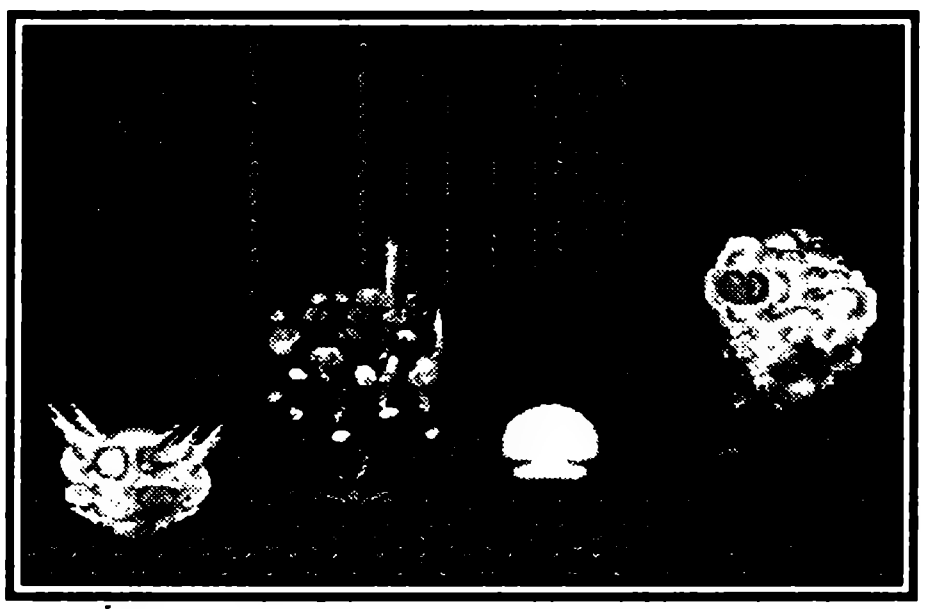
Чуть впереди ждут призрачный разбойник и скелет. И, наконец, возникают призрачный орк и два скелета. Применяйте магию, это конец уровня.

ПРИВАЛ

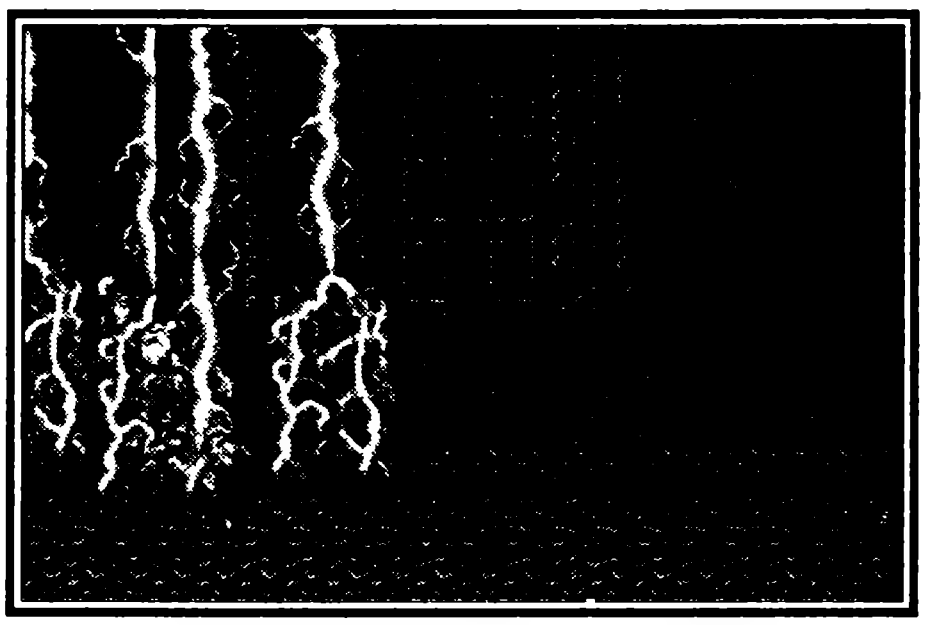
Всего два гнома бегают вокруг вас. Один с куриной ногой, другой — с тремя синими бутылочками.

5 уровень

Дорога Теней ведет по гигантскому орлу. Небесный путь заканчивается в цитадели врага. Наступает последняя битва.

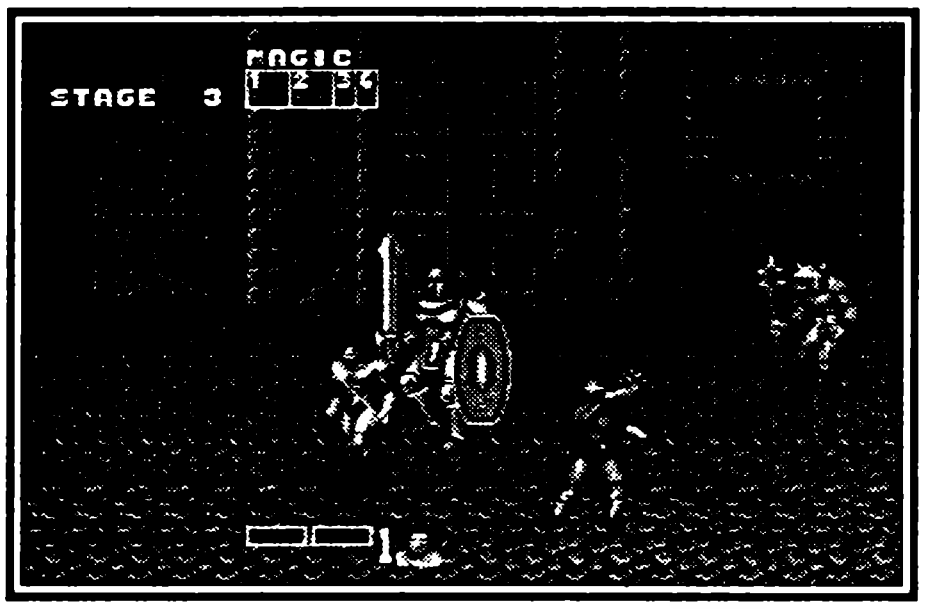


Быстро идите по стартовой площадке и осторожно прыгайте вниз. Разрыхленная земля вызывает худшие опасения, и действительно, из могил встают два скелета, еще один приближается из-за края экрана. Если вы останетесь среди них, битва принесет много потерь. Мостик под площадкой — место, где враги могут наступать только с одной стороны. Все складывается еще лучше. Один или два скелета обычно срываются в пропасть, пытаясь преследовать вас. Если они не прыгают, пробегитесь налево и быстро вернитесь в правую часть экрана. Наиболее ловкий мертвец не захочет падать, придется ему помочь. Главное — не пытайтесь в прыжке достать того, кто остался наверху с нижнего мостика.



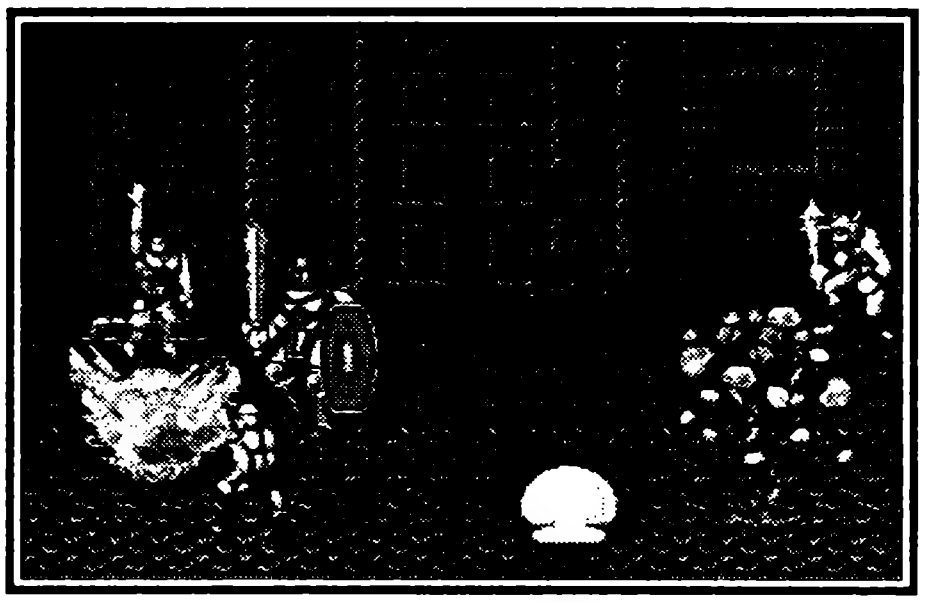
Напротив клюва гигантского орла вас встретит амазонка на синем драконе. Нача-

ло зубчатой стены охраняют красные орк и разбойник. После их смерти с разных сторон возникают трое их товарищей. Подкрепление продолжает прибывать, справа выходят два красных рыцаря. Поскольку их двое, с ними труднее проделать знакомый прием. Впрочем, если заманить их в позицию, когда оба будут наступать из одного места, одним суперударом вы сможете опрокидывать и первого, и второго. Для этого вовремя встаньте в дальний левый угол. Малейшая ошибка — и враги снова разделятся. Не бойтесь тратить магию. Привалов больше не будет, но синих бутылочек вы найдете больше, чем нужно.



6 уровень

Вы на площадке перед воротами замка. Первыми на пути попадаются синие воры. Вы можете выбить столько бутылочек, что их хватит на полтора, а викингу и на два полных комплекта. Когда красная шкала наполнится пузырьками, продолжайте бить гномов, но обходите места, на которые падают бутылки, чтобы собрать их, когда израсходуется прежний запас. В бою это сделать непросто, старайтесь сражаться в дальней части экрана.

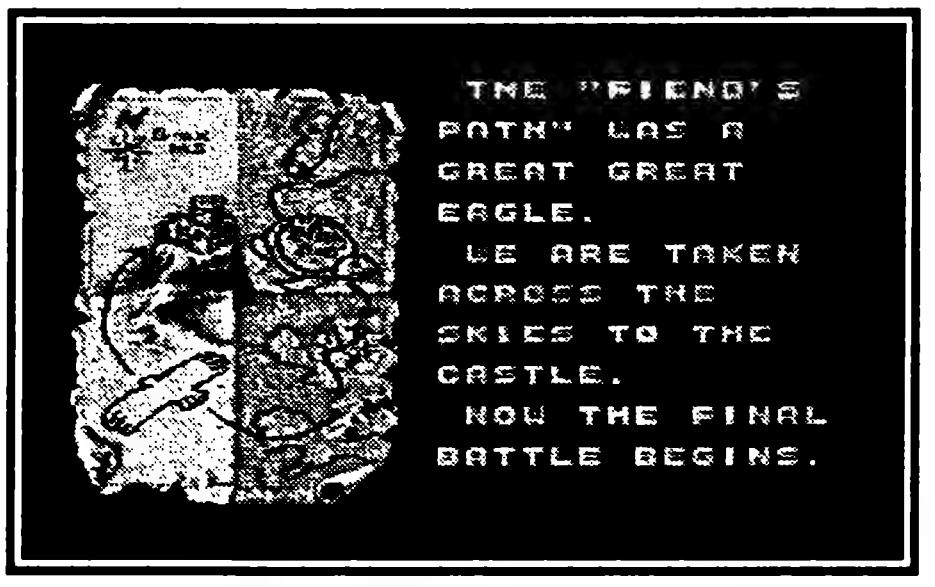


Первыми наступают красные орк, разбойник и великан. Их можно победить и в рукопашной. Когда великан будет пытаться ударить вас с разбега, уклоняйтесь и, пользуясь его замешательством, бейте в упор. Прыгать здесь очень опасно: толстяк просто отобьет вас как футбольный мяч. Когда с этой троицей будет покончено, применяйте магию. В распахнувшихся воротах моргнет силуэт первого демона, подобного Death Adder'у. Быстро собирайте бутылки, оставленные в нижней части экрана и снова активизируйте их. Двое скелетов рассыплются или значительно приблизятся к исходному состоянию. Вы останетесь один на один с огненным стражем ворот.

Как и рыцари, он совсем не бегает и не прыгает, зато отлично владеет огромной секирой. Скоро вы в этом убедитесь, но главная опасность не в ней. Получив первые повреждения, враг начинает применять магию. Он приседает, и по полу, всегда в вашу сторону, сколько бы вы не отходили, бежит язык пламени. Спастись можно только в прыжке. Зато непосредственно перед колдовством и сразу после демон не защищен. Не медлите, иначе он успеет блеснуть смертоносной секирой или выпустит язык пламени. Вообще, пользуйтесь любой возможностью, чтобы наносить удары. Пункты жизни у этого врага, даже после двойного удара магией, кончатся нескоро. Его гибель — финал сокращенной версии игры, если вы выбрали опцию «Beginner».

Откуда-то сверху на цепях спустятся настоящие хозяева замка, король и принцесса. Король произнесет слова благодарности, а принцесса восхитится вашим мужеством. По словам монарха, Death Adder уже недалеко, за распахнутыми воротами. «Но не-

ужели вы продолжите этот путь?» — недоумевает король. «Да, господин», — гордо ответит герой и скроется в темном проеме, ведущем на седьмой уровень.

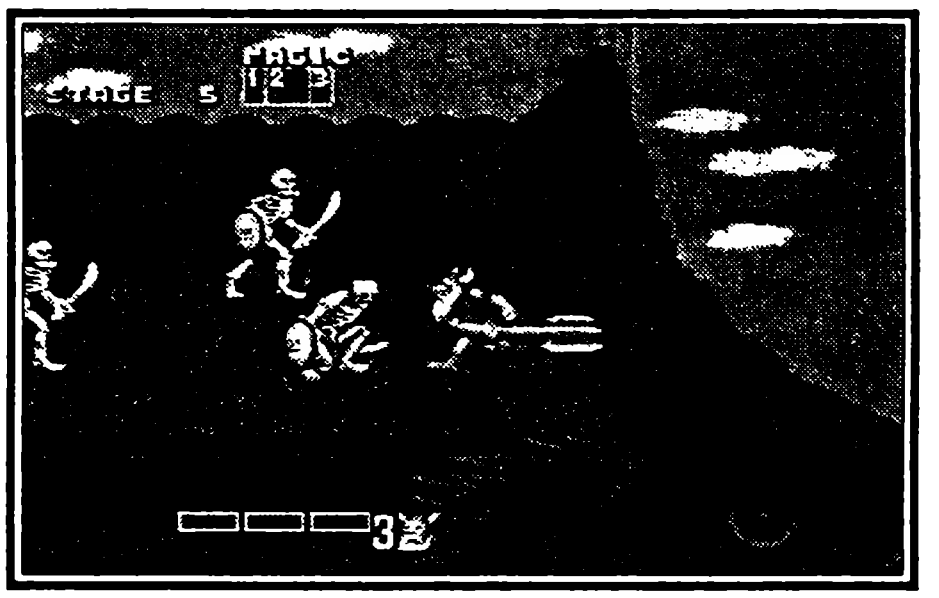


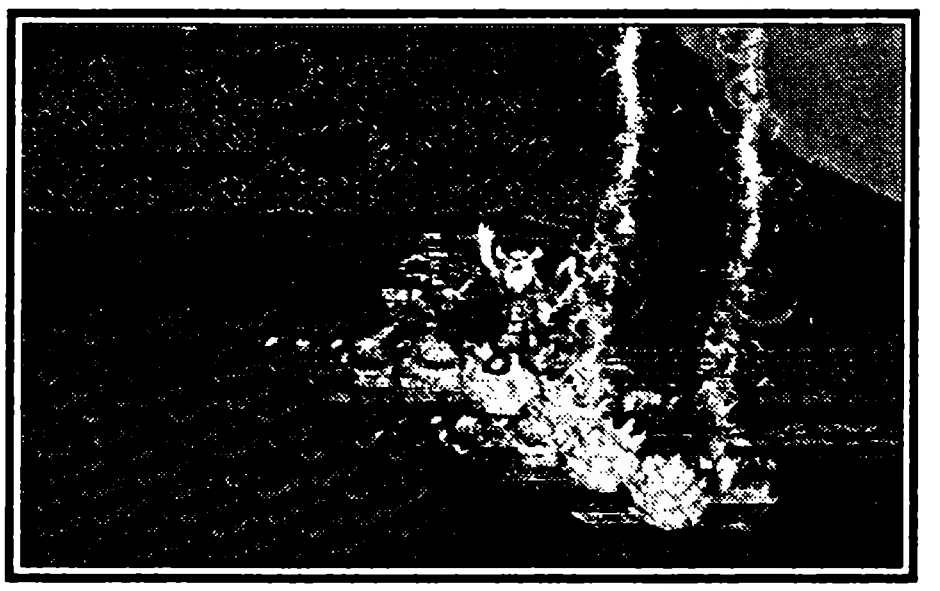
7 уровень

Привала снова нет и больше не будет. Вы спускаетесь с верхнего уступа и приближаетесь к сломанному мосту, когда сзади подбегают орк и разбойник. Они надеются столкнуть вас, но, если вы поменяетесь местами, все выйдет совсем наоборот. Впрочем, эту засаду легко перебить без всяких хитростей. Сложнее другое: пролом гораздо больше, чем тот, который вы преодолели на третьем уровне. Неудачный прыжок — и линия синих прямоугольников исчезает. А скоро жизнь понадобится вам как никогда. Отчасти трудность в графическом решении. Для того, чтобы перепрыгнуть на другую сторону, вам нужно зайти за край моста так далеко, что ноги персонажа окажутся в воздухе. Остальное — вопрос удачи и ловкости.

Скелет на противоположном краю, скорее всего, окажется внизу раньше вас. Со следующим придется биться. Учитывайте проломы в полу. Одного удачного броска на этом уровне может оказаться достаточно, чтобы устранить довольно сильного противника.

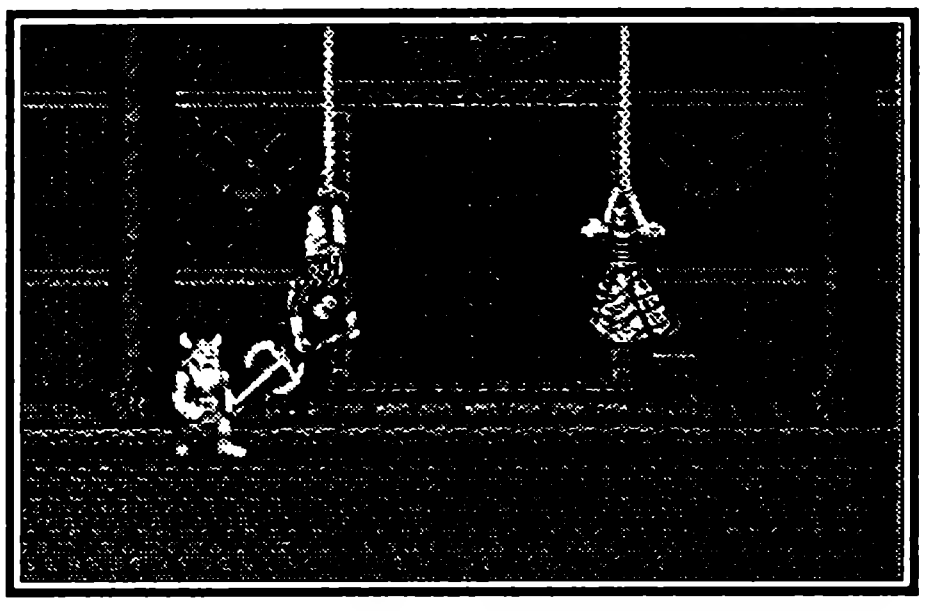
Вы не успеете покинуть этот экран, как вас обступят призрачные разбойник, орк и амазонка. Вы помните, чем замечателен основательно запущенный замок. Не убегайте слишком далеко направо от подоспевшего скелета. Там, на узком перешейке над бездной возникают еще три призрачных воина. И, самое интересное, под ногами начинают бегать синие воры. Не отвлекайтесь на них специально. Превосходство сил противника предполагает, что вы будете достаточно много бить и бегать, чтобы перепало гномам. Собранную таким образом магию можете сразу тратить, после победы на перешейке возникнут еще три вора. Они сделают все, чтобы вы оказались на дне. Будьте осторожны и, главное, собранные здесь бутылочки берегите для самого Death Adder'a.





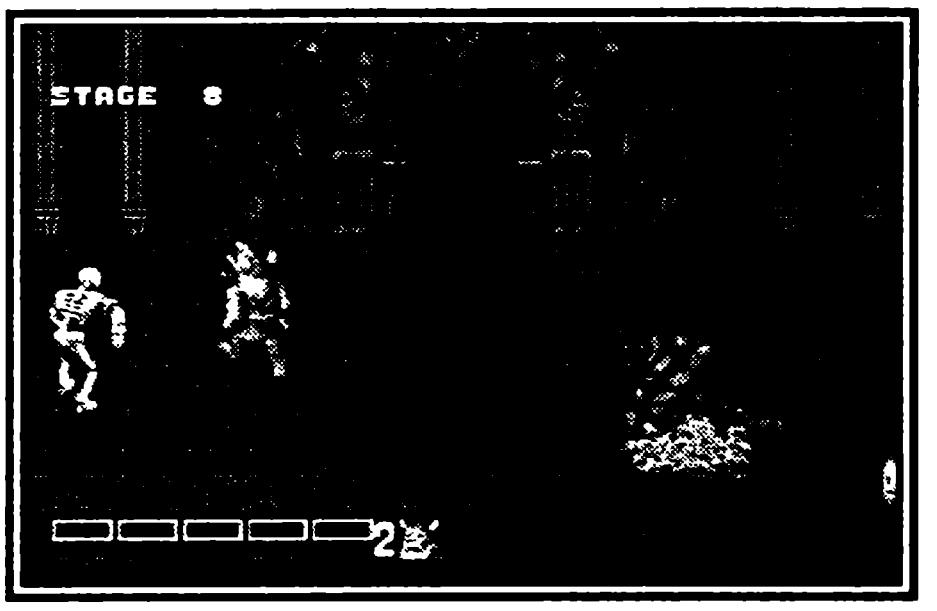
Путь приведет вас к платформе с зелеными статуями. Не торопитесь идти направо. Справьтесь со скелетом на мостике. Пока вы будете драться, одна из статуй оживет и окажется, что это медный разбойник, самый сильный из разбойников. Дальше на платформе ждет еще один скелет и медное изваяние орка. Хорошо хоть остальные статуи не оживают, они совсем ни

на что не похожи. Старайтесь придерживаться левого края экрана, чтобы каждый раз биться только с одним врагом. Не забывайте про пропасть. Последними на платформу придут два золотых рыцаря. Учитывая количество их пунктов жизни, сбрасывать закованных в золото великанов с обрыва наиболее полезно. И ни в коем случае не тратьте магию.



8 уровень

Это тронный зал. В глубине, среди изображений драконов о чем-то размышляет Death Adder. У него в руке Золотая Секира, символ власти, давший название всей игре. Не обольщайтесь, долго он там не просидит. Два любимых скелета диктатора вообще не умирают, их стоит бить только по крайней необходимости. Death Adder пускает по полу волны огня, разбегающиеся во все стороны. Стоит вам наступить на скользящее пламя, вы падаете, а сверху появляется голова гигантского огнедышащего дракона. Все тонет в пожаре. В результате такой комбинации заклинаний враг отнимает у вас целый ряд синих прямоугольников. Символом власти он тоже владеет неплохо. После каждого удачного удара демона гремят взрывы и герой лишается еще двух прямоугольников. У вас мало шансов, если к тронному залу вы сохранили меньше двух кредитов. Возможно, придется начать путь сначала.



Кажется, что пункты жизни противника не закончатся никогда, но секира вдруг вылетает из рук демона, медленно вращается и втыкается в пол рядом с его телом. Скелеты тоже куда-то исчезают. Это победа!

У замковых ворот король благодарит вас за подвиг. Герой скромно отвечает, что теперь страна свободна, но ее жителям придется немало потрудиться, чтобы отстроить ее заново. «Можно, теперь вас будут звать героем отечества?» — спрашивает король.

В последний раз вы видите карту, на которой отмечены все пункты нелегкого маршрута. Оказывается, вы уже вошли в легенды мира Золотой Секиры.

GOLDEN AXE III

ЗОЛОТАЯ СЕКИРА III

Sega ● Количество игроков 2 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Захватывающие приключения в мире Золотой Секиры продолжаются. Вас снова ждет странствие по просторам мира героической фэнтэзи — мира, где все проблемы решаются взмахом меча или удачно применным боевым заклинанием. Золотая Секира — сверхмощный магический артефакт снова оказался в руках очередного злодея, возжаждавшего власти над миром. И снова судьба мира находится в ваших руках. Руках, сжимающих холодный клинок.

Golden Axe III — финальная и самая совершенная часть серии сверхпопулярных игр. Первая часть Golden Axe произвела в далеком 1989 году настоящий переворот в жанре так называемых «уличных драк». Сбалансированное управление, яркий фэнтэзи-мир, в котором происходило действие игры, колоритные персонажи, захватывающий игровой процесс — все это сделало игру суперхитом, который, кстати, во многом способствовал росту продаж Sega MegaDrive в том году только что появившейся на рынке.

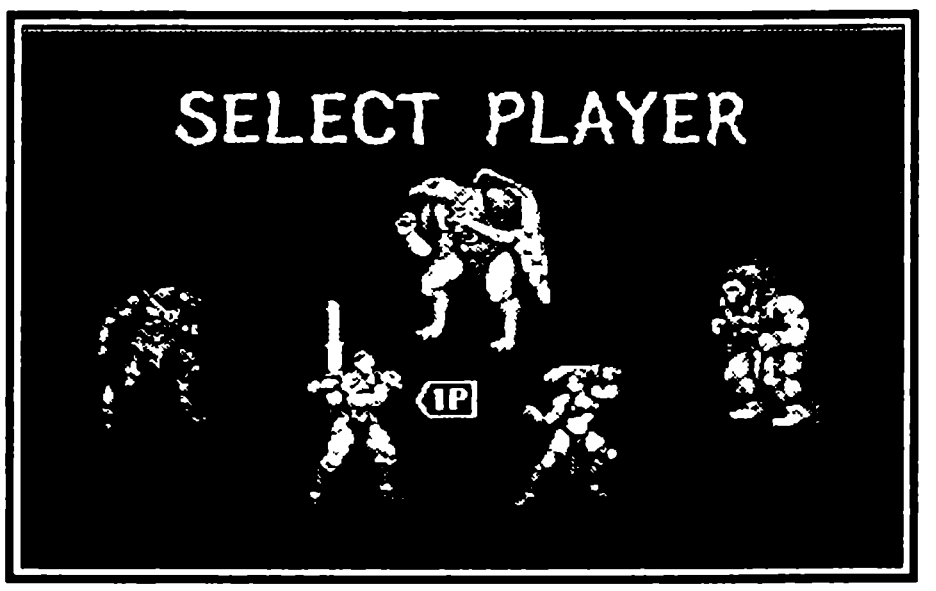
Вторая часть игры не привнесла в игру ничего принципиально нового — улучшилось графическое оформление, стали более изощренными супеудары. По большому счету, глобальных изменений никто и не ждал — игра сохранила свое главное достоинство — в нее было настолько интересно играть, что вы забывали о существовании реального мира.

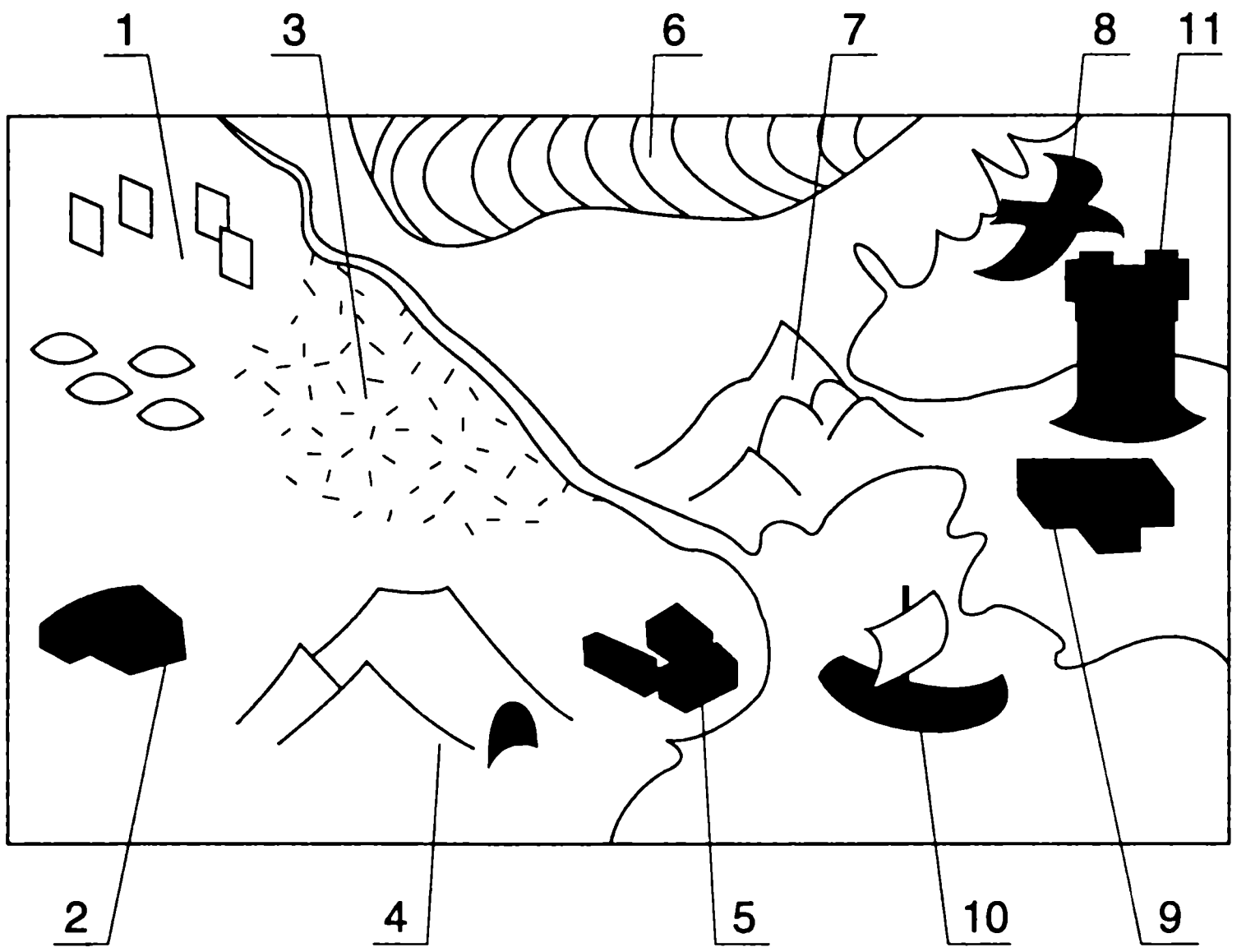
Третья часть порадовала нас не только еще более улучшенным, доведенным до совершенства графическим оформлением, но и действительно весьма важными нововведениями. Во-первых, в игре уже нет бравого дедушки-викинга, но его место заняли два новых героя. Эти герои безоружны, но оружие, которым наградила их сама природа, будет даже пострашнее двуручных мечей.

Во-вторых, у вас появилась возможность выбирать дорогу между уровнями — игру можно пройти несколькими путями.

Управление

A — магия (постарайтесь не нажимать на эту кнопку случайно).
B — удар, нажимая B, вы подбираете предметы и садитесь на зверей.
C — прыжок.
↑ — идти вглубь экрана.
↓ — идти на передний план.
← — налево.
→ — направо.
B + C — суперудар (как правило вы задеваете им врагов и спереди, и сзади).
✣ против часовой стрелки (от ←), B — суперудар (обычно связан с поражением на расстоянии).
C, потом B — удар в прыжке.
← (→) два раза — бег.
Бег + B — удар с разбега.



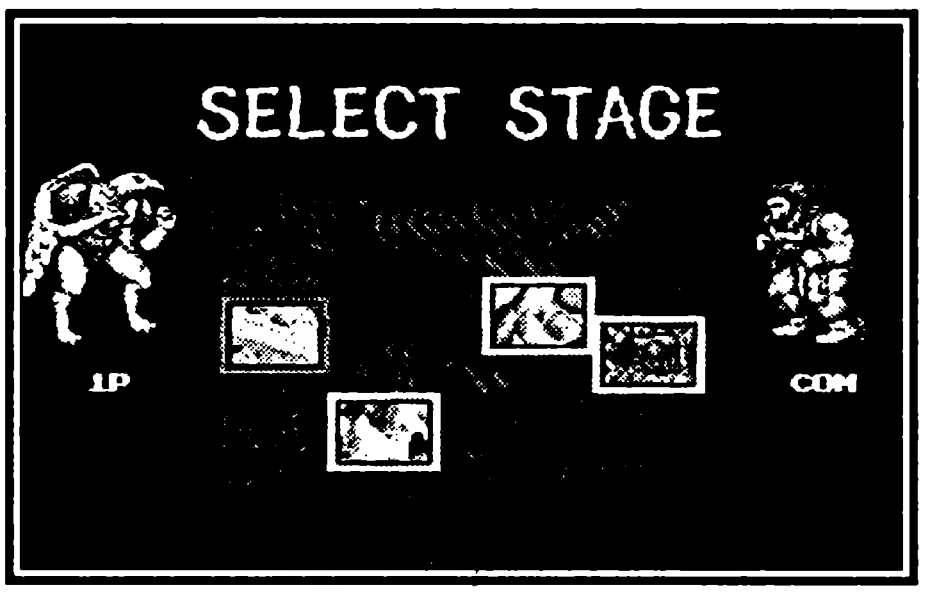


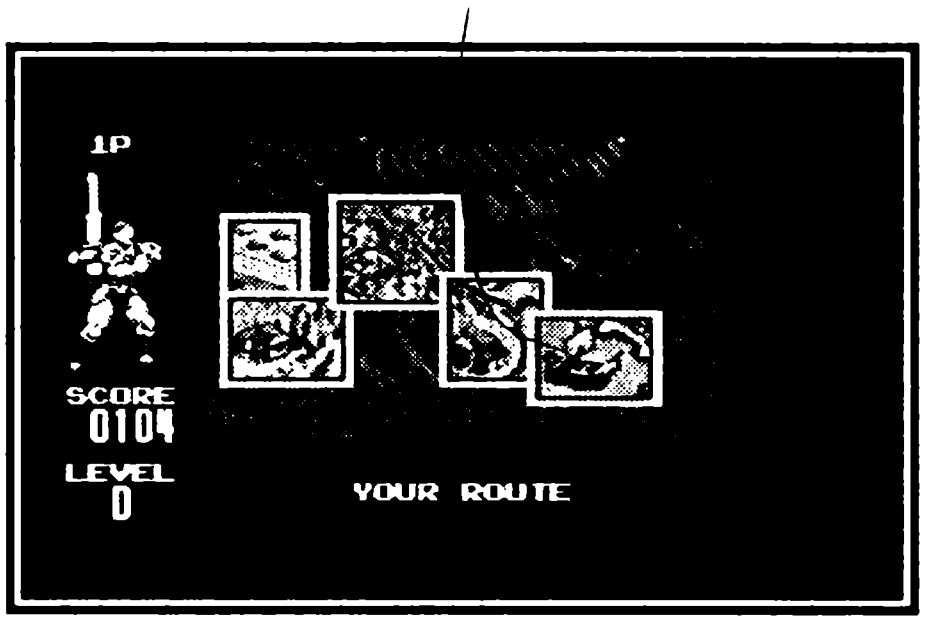
1. Ancient Mound
2. Tender Hamlet
3. Dim Jungle
4. Cave of Crystal
5. Bloody Street
6. The Scorching Send
7. Death Mountain
8. Ride the Whirlwind
9. Cursed sity
10. A Vogage to Castle
11. The Gate of Fate

Игра вдвоем

Golden Axe вообще славится возможностью играть с партнером, а иногда против него. Дуэльный режим дает вторую возможность, но и при общем прохождении игры вы, будучи союзниками, порой случайно наносите друг другу ощутимые удары. На каждом уровне стоит распределяться так, чтобы один герой шел по ближней части экрана, другой по дальней. Там, где это невозможно, держите дистанцию, встав в линию. Преждевременно решайте, кто возьмет очередное яблоко или бутылку. И, главное, не гоняйтесь за отступающими противниками, иначе обязательно столкнетесь.

Имейте в виду, что жизненные кредиты, с которыми вы играете в одиночку, при игре вдвоем делятся пополам. В конце игры авторы недвусмысленно заявляют, что пройти Golden Axe 3 полностью могут только двое.





Герои

От выбора героя зависит то, какие уровни оказываются для вас совсем легкими, а какие почти непроходимыми.

Человек-пантера — прекрасно прыгает. Двойным нажатием на B продолжает прыжок, как будто отталкивается от воздуха. При применении суперудара делает сальто. Главное преимущество пантеры — скорость. Ей явно недостает силы в ближнем бою. Обладает воздушной магией.

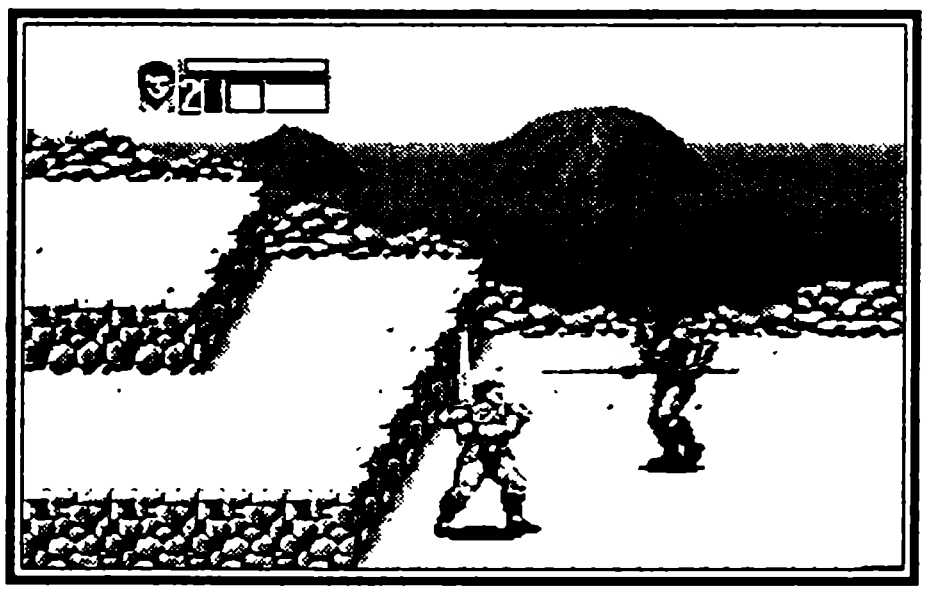
Амазонка — немного уступает пантере в скорости, но ощутимо превосходит в силе. Также совершает двойные прыжки. Прекрасно бьет ногой в воздухе. Суперудар — вращение с занесенным мечом. Обладает огненной магией.

Варвар — это универсальный боец. Он медленнее первых двух, но двуручный меч наносит удары достаточно далеко. Суперударом проворачивает оружие вокруг себя. Обладает водяной магией.

Беглец с каменоломен — похоже, он никогда не занимался фехтованием, голыми руками мускулистый гигант делает больше, чем другие мечом. Ему трудно сражаться против быстрых врагов. В прыжке беглец часто промахивается, но половина наносимых ударов с двух попаданий отправляет противника на тот свет. Суперударом герой поднимает руки так, что все противники разлетаются. Обладает земной магией.

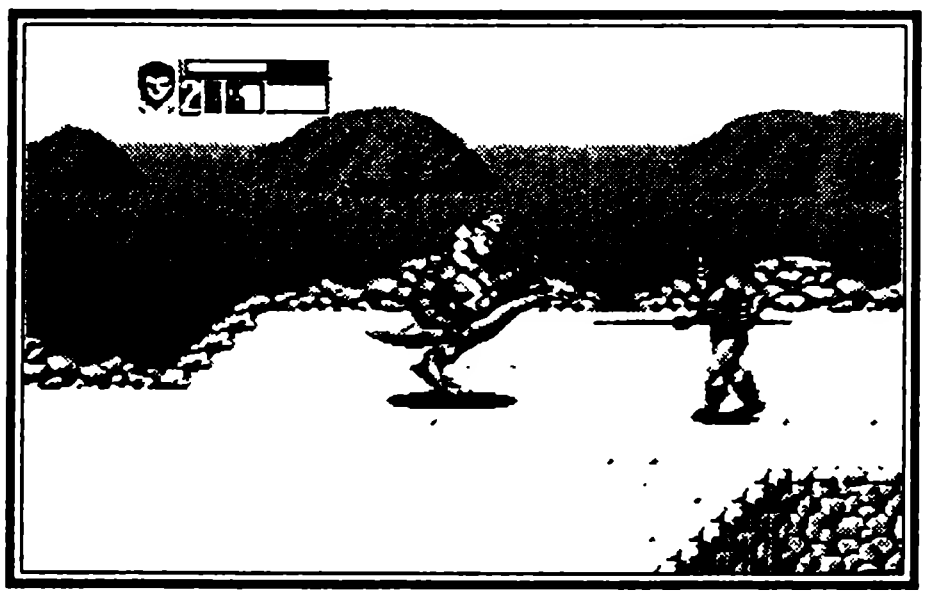
Прохождение

1 уровень

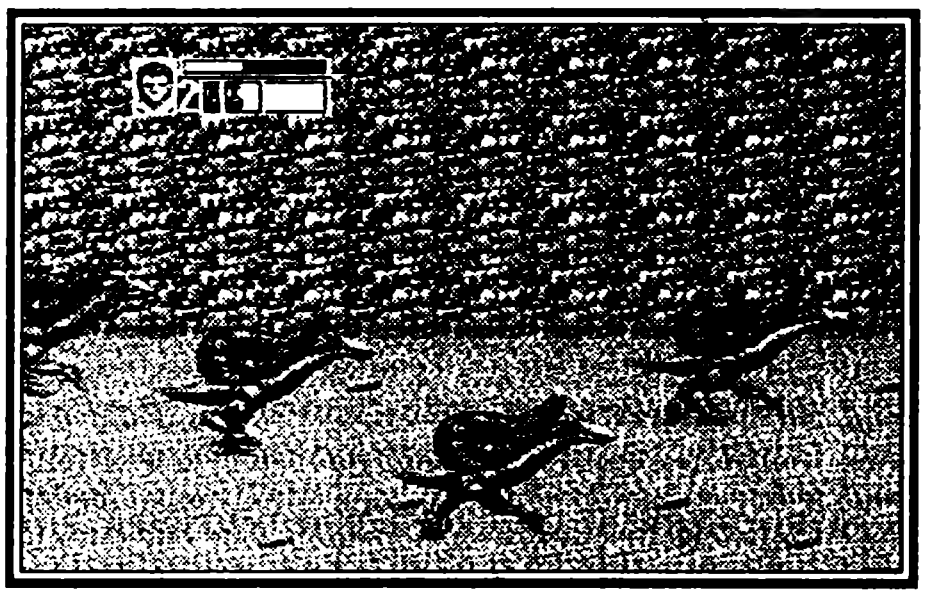


Итак, ваш герой снова обретает рассудок. Возвращает его карлик, лучший герой первых двух версий игры. Каким образом — узнаете позже, когда доберетесь до остальных заколдованных персонажей.

Звучит патетическое напутствие: «Страну нужно освободить от тирании демона». Вам предстоит освободить заточенную в замке принцессу и вырвать из отвратительных лап врага символ могущества, Золотую Секиру, собственно и давшую название игре. Почему гном не пойдет с вами — загадка. Возможно, он нездоров или его ждут еще более опасные дела, которые просто нельзя доверить вам. Что же, на этом пути тоже найдутся леденящие кровь приключения.



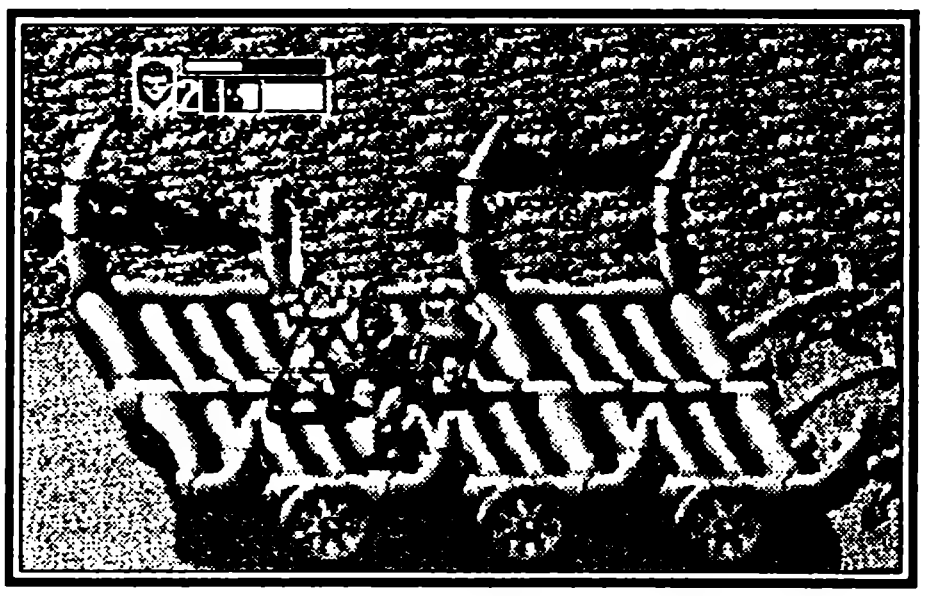
Стоит герою недолго пройти по изломанному каменному парапету над желтой пустыней, и на него набрасываются два копейщика в зеленом. Это самые слабые враги. За ними ждут своей участи копейщик в черном и толстяк.



Пройдите немного вперед, под ногами забегают два синих гнома. За ними стоит побегать: это воры, похищающие полезные предметы. От удара из каждого вылетит по синему кувшину. Если вы подойдете к сосуду и нажмете «B», раздастся приятный перелив, а кувшин переместится в индикатор мощности вашей магии в левой верхней части экрана. Впрочем, на этот раз собрать магию будет непросто. Как только кувшины окажутся на земле, вас атакуют два стражника в зеленом и толстяк на странной улитке. Забудьте про сосуды до конца боя. Всадник достаточно сильный враг: из пасти зверя вылетает длинный витой язык, ощутимо ранящий вас, а с большего расстояния улитка мгновенно разбегается и толкает героя панцирем. Старайтесь не оказываться с ней на одной линии. Сбросить седока несложно, приблизившись к зверю, вы сможете нажатием «B» занять его место. Но лучше это сделать, когда вокруг не останется других врагов, иначе скоро вы тоже окажетесь на земле. Путешествие верхом — занятие не из легких. Конечно, вы пользуетесь всеми свойствами зверя, но желающих покататься на ком-то всегда хватает. Будьте осторожны. К тому же улитка — самый слабый попутчик. Удар ее языка снимает столько же, сколько удар кулака силача из каменоломен. Слезть со зверя уже не удастся, он сам покинет вас к следующему уровню.

Верхом или пешком — решать вам — герой продолжает свой путь к победе. Еще несколько схваток (копейщик с толстяком, а чуть позже амазонка в зеленом огорченно кричат позади), и вы входите в новую местность.

По зеленым полям, вдоль бесконечной стены несутся вольные зеленые улитки. Их сестры влекут странную телегу из костей гигантского зверя и каких-то лохмотьев. А на повозке ждут стражник и толстяк в черном. Вашему герою не составит труда догнать телегу. А вот удержаться на ней... Врагов здесь не обязательно добивать. Старайтесь занять такую позицию, чтобы сбросить их на землю (тогда они больше не вернутся), а главное, не упасть самому. Падение отнимет больше жизни, чем атака любого из местных монстров. Добив первых стражников, остановитесь в центре повозки. Если вы играете вдвоем, распределитесь по краям, чтобы не задеть друг друга. То ли с неба, то ли со стены спрыгнут два толстяка. Когда с ними будет покончено, снизу выскочат два копейщика. Последними прилетят две амазонки. Они сразу начнут лупить своими булавами, так что не медлите. Как только амазонки погибнут или окажутся на земле, странный экипаж остановится.

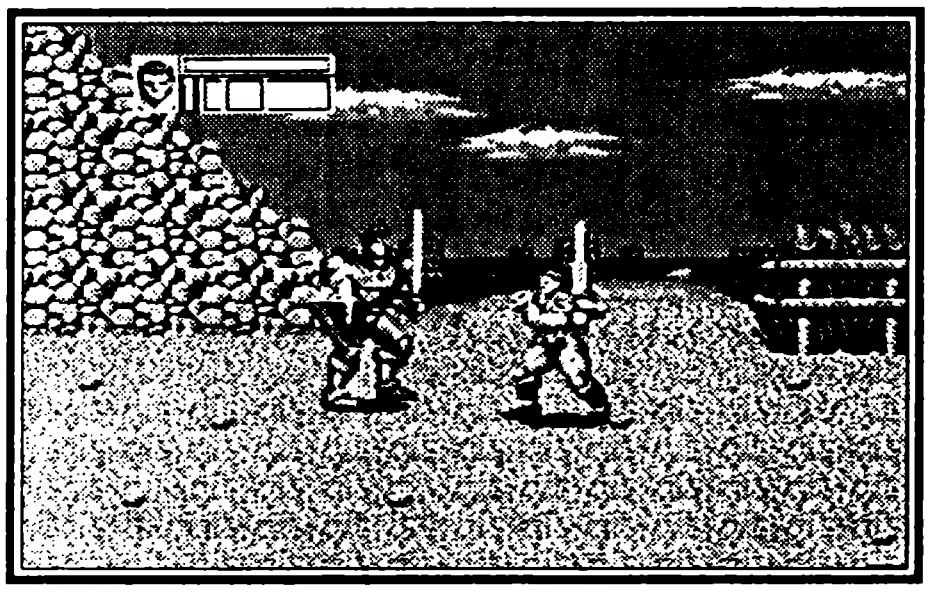


Впереди ждут толстяк и копейщик в фиолетовом, им на помощь спешит еще один, но эти враги не намного сильнее предыдущих.

Приготовьтесь ловить гномов. Из зеленого вора вылетит яблоко, оно незначительно восстановит ваши пункты жизни (желто-

красный индикатор в левой верхней части экрана), из синего — знакомый кувшин. Магия вам скоро пригодится!

Звучит тревожная музыка. Вы приближаетесь к перекрестку, а по небу чудовищный грифон несет закованного в доспехи рыцаря. Не пытайтесь допрыгнуть до них: с грифоном вам еще придется встретиться и эти свидания будут не из приятных. Когда рыцарь окажется на земле, он медленно двинется на вас. К нему присоединятся двое копейщиков. Применяйте магию, все равно неизрасходованные кувшинчики украдут на привале. В отличие от простых солдат, рыцарь не прыгает и не бьет с разбега. Зато он прекрасно ставит блоки щитом и обладает завидным здоровьем. Вызвав на головы врагов стихийное бедствие, добейте неторопливую железяку ударами в прыжке или суперударом (B + C), стоя к боссу спиной. Впрочем, это никакой и не босс: впоследствии вы будете укладывать таких рыцарей десятками.



Вы оказались на первой развилке. Стрелки указывают в две стороны, а дороги ведут к разным испытаниям и уровням.

ПРИВАЛ:

Пока вы спите у костра, появляются два синих гнома. Больше двух кувшинов от них не получить. Главное, поторопитесь подобрать сосуды, скоро начнется новая заставка.

Налево от 1 уровня:

2 уровень

Ancient Mound

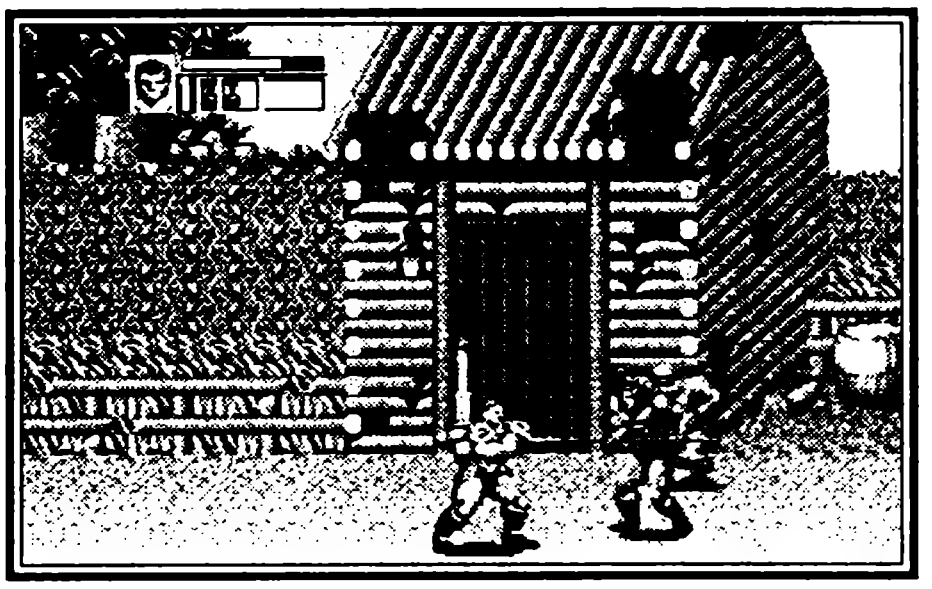
Это было видно еще у развилки. Зеленые поля внезапно оборвались, их сменили тревожные красные пески. Из барханов выступают зловещие каменные плиты, испещренные колдовскими письменами. Кажется, скоро здесь станет еще жарче. Два копейщика в зеленом преграждают дорогу. За их спинами толстяк охраняет пленника. Сначала разделайтесь с худыми бойцами, коротышка не отойдет от своей жертвы. Когда и ему перепадет, пленник радостно убежит, а под индикатором жизни появится первый красный значок. Когда их наберется пять, вы получите дополнительную полоску жизни. Видите, как полезно делать добро.

Чуть впереди два толстяка защищают сундук. Внутри — синий кувшин. Прыгайте через пропасть и сразу готовьтесь к драке. Скелет драконида обязательно попытается столкнуть вас вниз, за ним выскочит еще один. Что же, в пропасти можете оказаться не только вы. Главное, поменяться с врагами местами. Тогда блок щитом, излюбленный прием скелетов, не спасет их. Защитившись от удара, они все равно отлетят к бездне.

За вторым провалом вас тоже ждут. Толстяк в зеленом выскакивает из-за края экрана, надеясь опрокинуть вас животом. Уворачивайтесь и бейте. Два фиолетовых копейщика не спасут собрата.

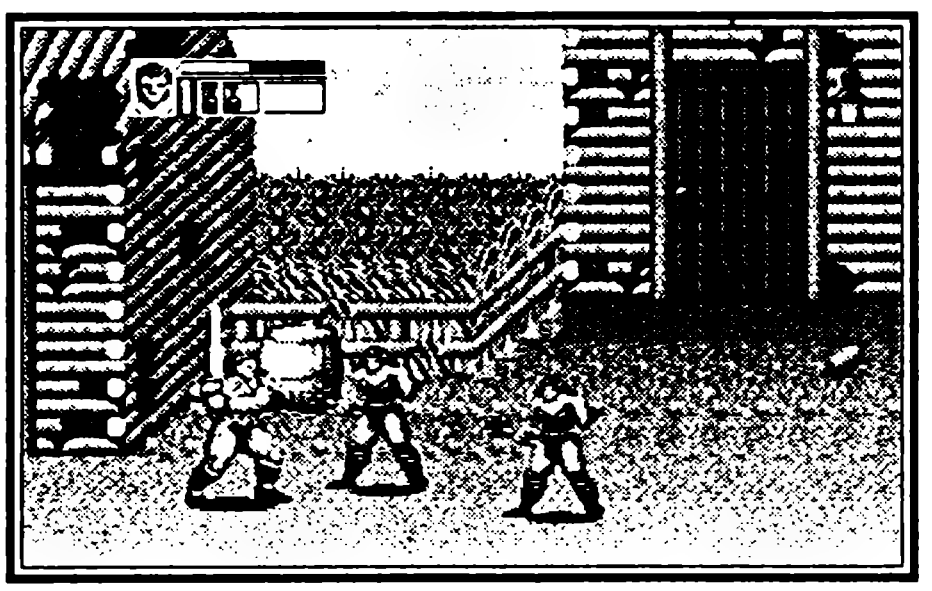
Если у вас осталось немного жизни, в первую очередь, ловите зеленого гнома. Он несет курицу, которая восстанавливает треть жизненной полосы. У синего, как всегда, кувшин.

Дальше вашему взору предстанет возмутительная картина. В глубине экрана к плите привязан пленник, двое копейщиков греются на солнышке. Один вдобавок что-то ест. Что делать с врагами, вы знаете. Несчастный опутан веревками и не убежит сам. Запрыгните на плиту сбоку и ударьте по мирному человеку. Он будет спасен, а вам прибавится еще один красный значок.



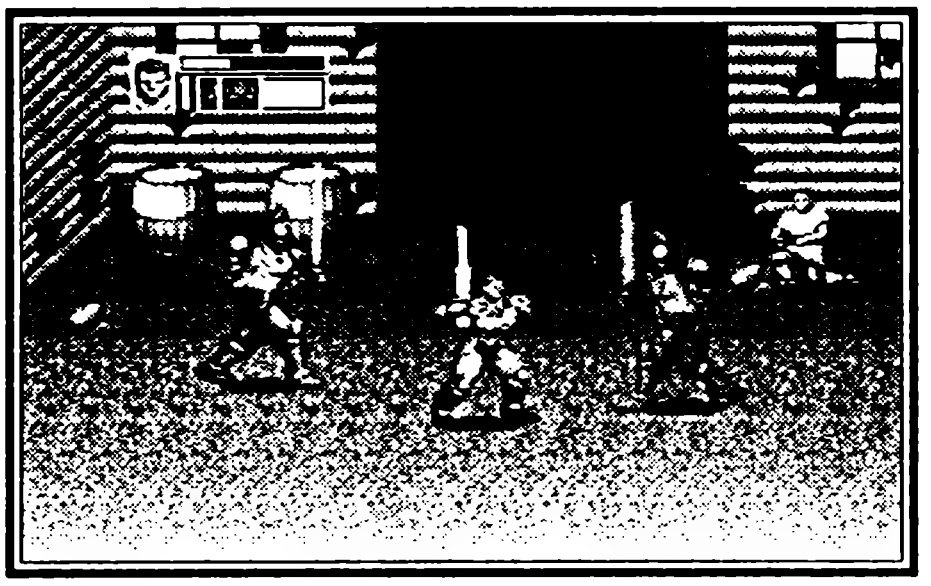
Впереди еще два толстяка. Чуть дальше, за двумя сундуками, набухают тени и перед вами оказываются два копейщика в черном. В сундуках — две синие бутылочки. Большая удача, если они полностью покрывают индикатор магии. Впереди — последнее испытание уровня.

На горизонте вулкан исторгает лаву (вот почему так резко меняется климат), по краям от него стоят два обелиска с изображениями чудовищ (всегда будьте внимательны к подобным картинкам), у подножия сидят плененные мужчина и женщина, а на вас бросаются два скелета. Это еще не боссы. Сначала освободите пленников. Пять красных значков набрано, цифра рядом с индикатором жизни увеличивается на один. И, конечно же, изображения оживают. Хвостатые дракониды гораздо опаснее обычных. Вдобавок ко всему, откуда ни возьмись, выскакивают еще два простых скелета. Как только все четверо окажутся в пределах зрения, применяйте магию! Если вам хватит кувшинчиков, бой не состоится. Если вы упустили пару гномов или не заметили сундука, битва окажется не из легких. Особенно для медлительных персонажей.



ПРИВАЛ:

Два синих гнома ненадолго выглядывают из песка и снова зарываются. Поймать их совсем не просто. Вдобавок мешают плиты на переднем плане.



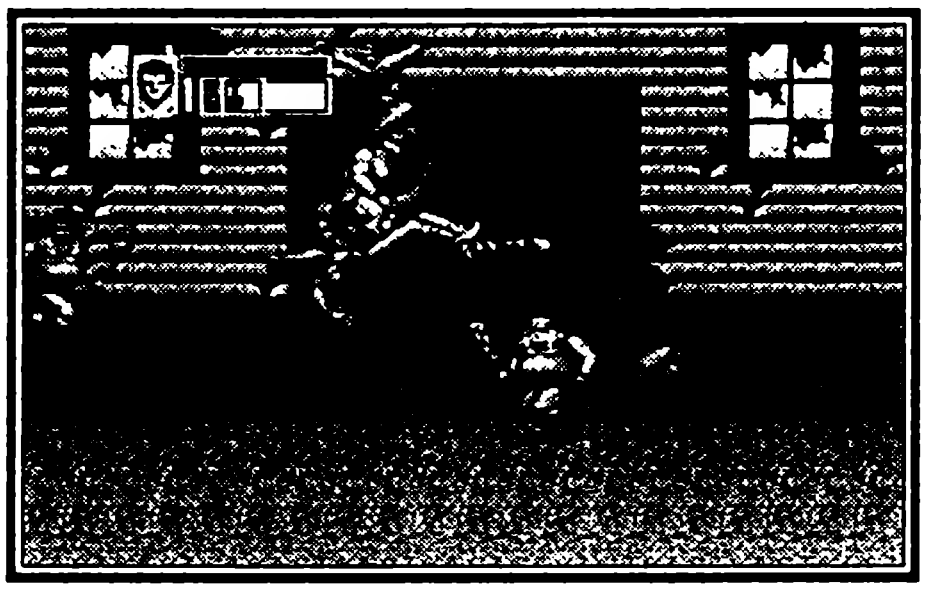
Прямо от 1 уровня:

2 уровень

Tender Hamlet

Местность навевает мирные мысли. Хочется отдохнуть под древними деревьями, на изумрудных уступах и полюбоваться на струящийся водопад. Но не тут-то было.

GOLDEN AXE III



Сначала на вас бросается копейщик, потом спереди и сзади выбегают два толстяка. Похоже, вас здесь не ждали. Копейщик в зеленом отдыхает у первого дома деревни. Придется ему встать. Разбив первую бочку, вы найдете синий кувшин.

Две амазонки в черном — не самая приятная встреча. Постарайтесь напасть на них первым. За дамами вас встречает толстяк.

Еще в двух бочках лежат синие кувшины. Их защищают два копейщика в черном. Вы оказываетесь на площадке, в глубине которой виден темный проем. Еще первый Golden Axe учит остерегаться подобных мест. Сначала разделайтесь с двумя рыцарями и освободите пленников. Потом из темноты появится амазонка верхом на улитке. На помощь подруге прибегут два толстяка.

Уровень еще не закончился, а вы стоите перед указателем (который, кстати, можно разбить).

Прямо от Tender Hamlet

Разбейте первую и третью бочки, в них — синие гномы. Конечно, их еще придется ловить, но средняя бочка и вовсе пустая. Добраться до второго вора совсем непросто. Стоит ему вырваться на свободу, на вас нападают копейщики.

Деревня заканчивается, у водопада ждут два рыцаря. Босс этого уровня — один из героев, за которых вы могли бы играть. Вас расколдовал своим топором храбрый карлик, настала пора отдавать долги. Скорее всего, здесь окажется варвар (если на старте вы выбрали не его). Он прекрасно ставит блоки и далеко бьет двуручным мечом. Применяйте магию и вступайте в поединок. Рано или поздно злой дух покинет очарованного героя. Варвар приобретет естественный цвет и скажет: «Я жив вопреки всем слухам. Не беспокойся ни о чем, я уничтожу врагов, окруживших тебя». И действительно, на этом уровне вам больше не придется драться ни с одним из приспешников зловещего демона.

ПРИВАЛ:

Два синих гнома.

Дальше 3 уровень Dim Jungle

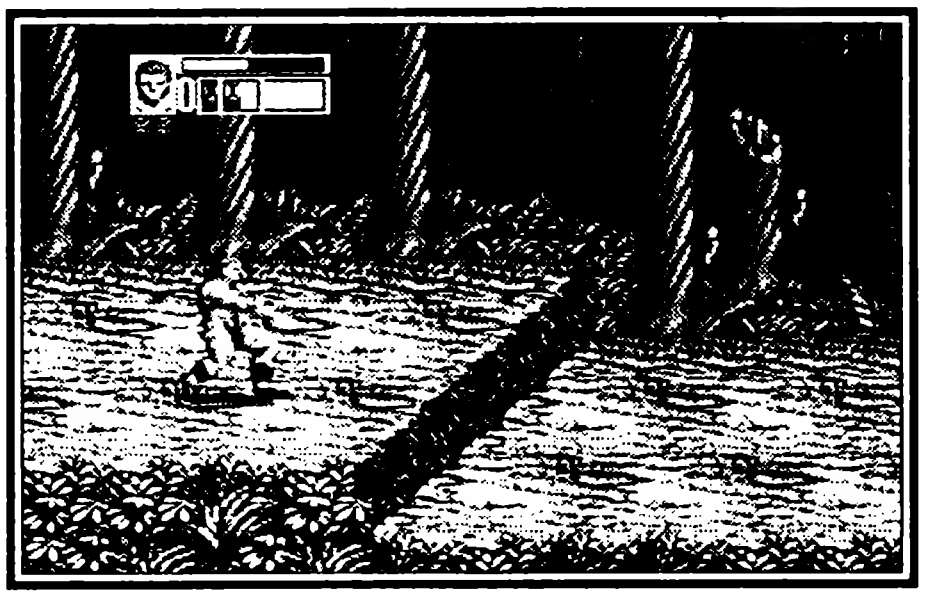
Направо от Tender Hamlet:

Вы спускаетесь по высоким деревянным ступеням. Перед поросшими зеленью скалами нападают два зеленых копейщика и зеленая амазонка. Потом выбегают сразу три гнома. Из зеленого можно успеть выбить два яблока, у синих, как всегда, кувшины.

Три скелета драконидов ждут перед каменистой стеной.

Босс этого уровня, скорее всего, беглец с каменоломен. Это самый могучий из героев, которых вы могли выбрать в начале игры. Постарайтесь воспользоваться его медлительностью, вовремя уворачиваться от смертоносных прыжков и суперударов и

обязательно примените всю магию. Когда злой дух выйдет из силача, он объяснит, что нападал на вас под воздействием темных сил, и сердечно извинится.



ПРИВАЛ:

Просто два синих гнома.

Дальше 3 уровень Cave of Crystal

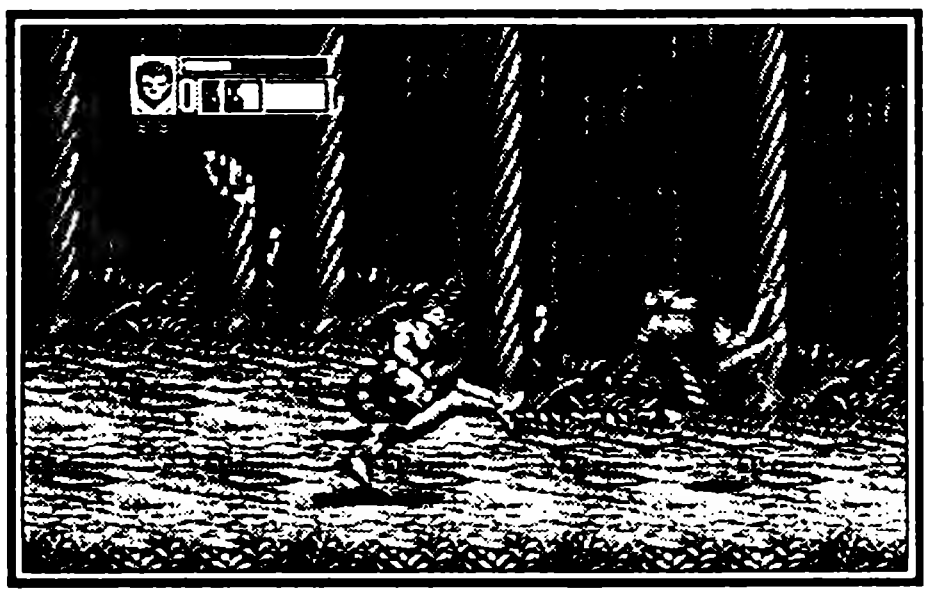
3 уровень

Cave of Crystal

Это загадочное место. Своды состоят из мерцающих синих кристаллов. В сталагмитах заключены неожиданные сюрпризы.

Первые враги в этих пещерах — два толстяка и копейщик в черном. Он немного сильнее своих собратьев других цветов.

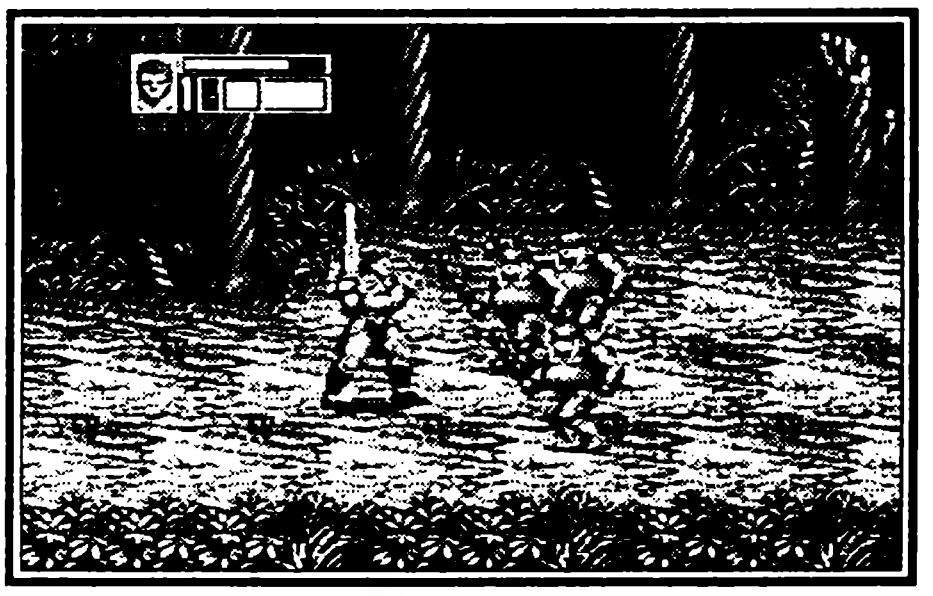
Спуститесь на одну ступень. Еще два копейщика преградят вам дорогу. Если вы заманите одного на верхний уступ, второй не последует за ним, и врагов можно будет перебить поодиночке. Спустившись еще на две ступени, вы столкнетесь со скелетами драконидов. У них за спиной открывается пропасть с красноватой лавой. Это удачная возможность избежать длинного боя. Совершив прыжок, вы увидите трех гномов. Сердце, которое несет зеленый, полностью восстанавливает полоску жизни. Один из синих бегает слева, за только что перепрыгнутым препятствием. Не упадите, преследуя вора, хотя, похоже, именно этого он и добивается.



Дорога ведет в галерею сталактитов. Два толстяка и фиолетовый стражник что-то охраняют. Бейте по сталагмитам (кристальным сосулькам, растущим из земли). Вам придется нанести немало ударов, чтобы освободить заключенных туда пленников. Здесь сталагмитов два, причем дальний не очень заметен. Не забывайте: пятеро освобожденных пленников увеличивают вашу жизнь.

Когда подземный зал станет шире, сзади на вас нападут двое толстяков, а спереди скелет. Следующие два сталагмита охраняют рыцари. Врагов придется побить, а вот сосульки разбивать не стоит. Вместо ожидаемых людей из них выпрыгнут два скелета. Вы с ними, конечно, справитесь, но двух зеленых гномов будет уже не поймать.

Вы заметили, что тюремщики почему-то все время едят? Впрочем, этого копейщика защищают две амазонки. Освободите пленницу.



В следующем зале материализуются три хвостатых скелета. Это опасный бой, справиться с двумя толстяками и рыцарем, которые нападут позже, пожалуй, будет не так сложно.

А теперь берегитесь! Двое четвероруких демонов с козлиными головами — едва ли не самые опасные враги во всей игре. Хорошо, если вы не потратили всю магию. Демоны бьют рогами с разбега, умело ставят блоки, а когда вам кажется, что герою удалось провести удачный удар, враги начинают вращаться и отбрасывают нападающего с изрядными потерями. Все, что вы можете — это чередовать приемы, которым научились на предыдущих уровнях, стараясь не повторять их часто. В конце концов, демоны тоже смертны.

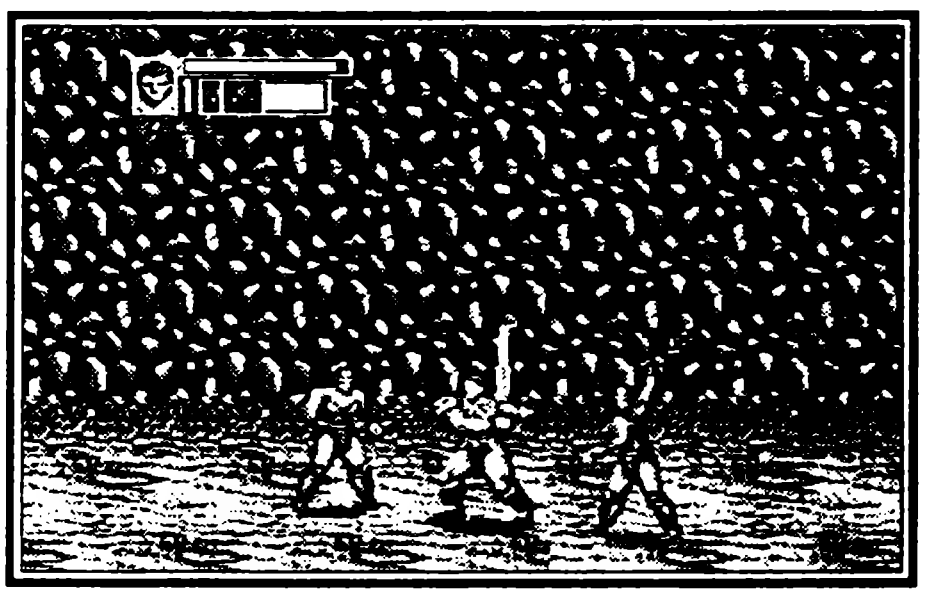
ПРИВАЛ:

Хорошо, если в последнем сражении вам удалось сохранить хоть немного жизни. Из зеленого гнома можно выбить достаточное количество мяса, чтобы полностью восстановить желтую полосу. У двух синих гномов, как всегда, по кувшину.

Дальше 4 уровень Bloody Street

3 Уровень

Dim Jungle



Вы в волшебном лесу. Особенно это приятно после кровавых песков уровня Ancient Mound. Как только герой сойдет с первого уступа, на него нападут два фиолетовых копейщика. Чуть дальше с деревьев спрыгнут две зеленые амазонки. Берегитесь, они еще в воздухе размахивают кистенями. Копейщик и толстяк на улитке после короткого боя, скорее всего, позволят вам продолжить дорогу верхом. Если вы, конечно, не предпочитаете пешие прогулки по лесу.

Как следует бейте двух синих гномов. При достаточном навыке из пары воров можно выбить полный комплект магии.

Две амазонки в черном (они чуть сильнее, чем остальные) на уступе защищают пленника и пленницу. Вам необходимы еще два красных значка.

Двое копейщиков сопровождают рыцаря. Он даже не сдвинется с места, пока не погибнет свита.

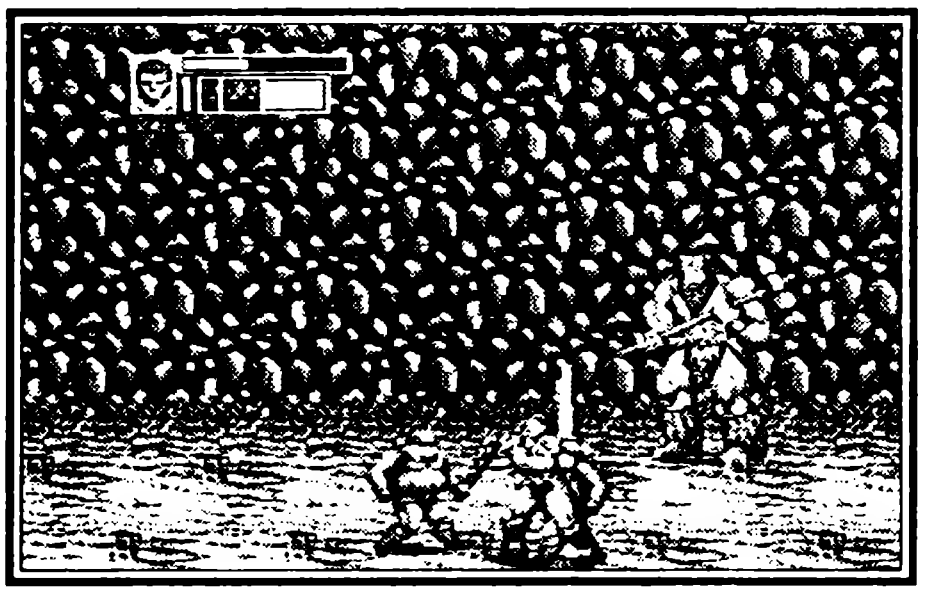
Еще двух копейщиков поддерживает амазонка на улитке. Дальше трое толстяков прыгают с деревьев, готовя дубинки к удару.

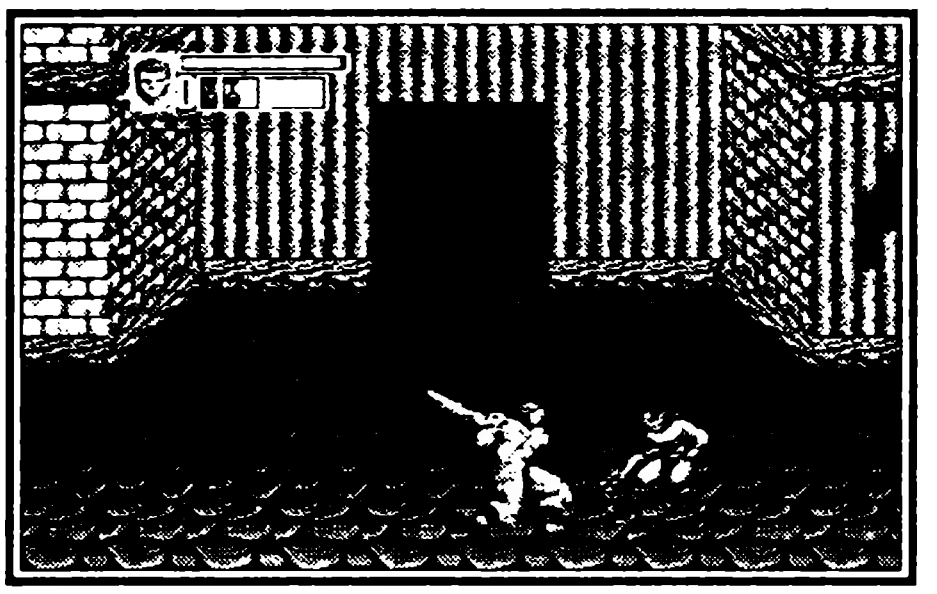
И снова вы выбираете, каким путем добраться до цитадели врага.

Прямо от Dim Jungle

В ближней из трех бочек заключен синий гном. В дальней — сердце, которое восстановит все ваши повреждения. Среднюю не разбивайте: внутри затаился скелет.

В финальной битве уровня участвуют два толстяка и бородатый лесной великан с большим молотком. Не нападайте на босса, пока не убиты его приспешники, великан не тронет вас. Можете сразу применить магию: толстяки не переживут удара полным комплектом бутылочек. Потом начнется поединок с великаном. Главное, не подставляйтесь под молот. Босс неплохо бьет с разбега, поддевает вас коленом, но совершенно не прыгает и сравнительно редко блокирует удары.





ПРИВАЛ:

Два синих гнома.

Дальше — 4 уровень Bloody Street

Наверх от Dim Jungle:

Вы поднимаетесь на две ступени. Навстречу выбегают два синих гнома и один зеленый. Если ударить зеленого, вы получите сердце.

Две черные амазонки нападут на вас в этом же месте. Когда вы пройдете указатель, вас встретят два черных копейщика и рыцарь.

В конце уровня придется биться с двумя лесными великанами и двумя копейщиками.

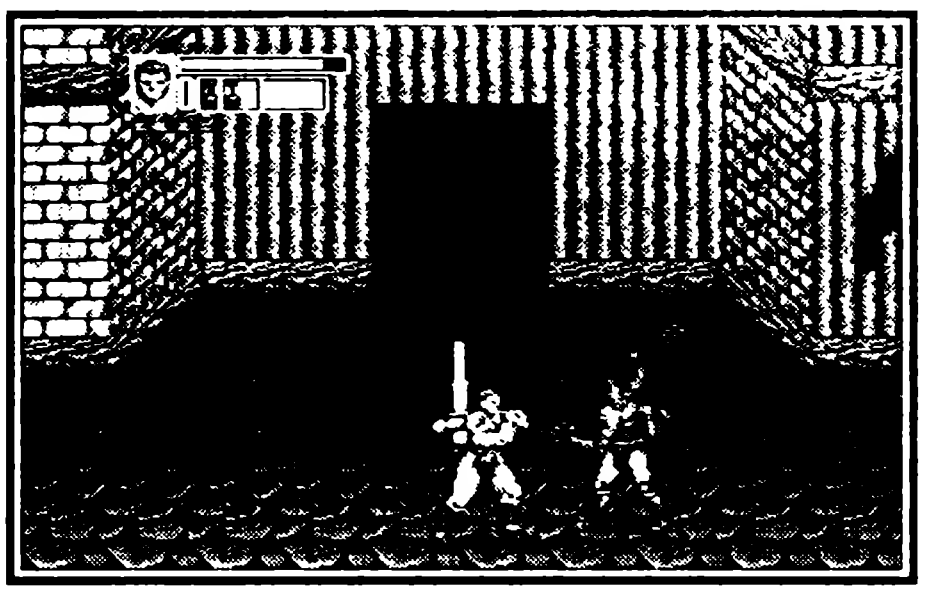
ПРИВАЛ:

Гномы спускаются вниз на лианах. Они оставляют на земле какие-то штучки, напоминающие кувшины, но подобрать их не удается. Бить нужно по-прежнему по синим ворам, но на этот раз придется делать это, пока они карабкаются по лианам.

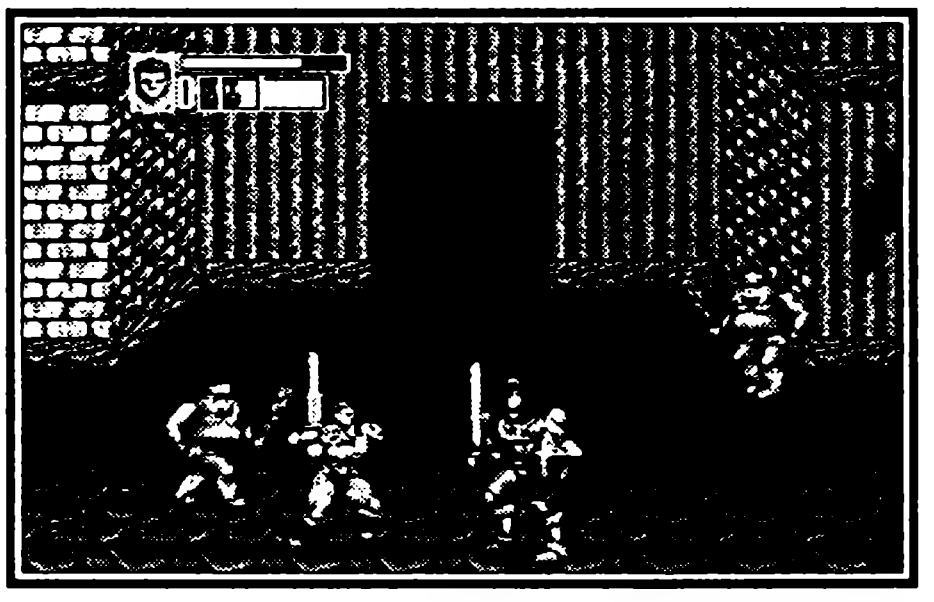
Дальше — 4 уровень The Scorching Send

4 уровень

The Scorching Send

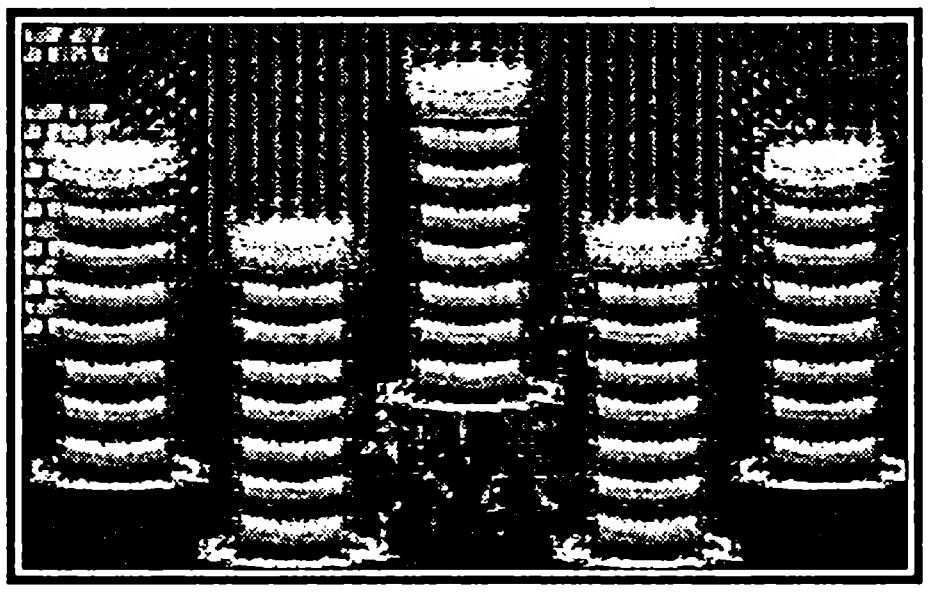


Эта пустыня еще более негостеприимна, чем та, через которую вы прошли на уровне Ancient Mound. Кожа врагов здесь покрыта темным налетом, как будто их припекло жгучим солнцем. Это значит, что жизни у них больше, а суперудары они применяют гораздо чаще. Темные толстяки вдобавок дышат огнем.



Один из них сразу выбегает навстречу герою. Его сопровождает копейщик, другой подкрадывается сзади. Дальше хуже — двум амазонкам помогает толстяк на огнедышащем драконе. Этот зверь многим напоминает знакомую улитку, но языки пламени из его пасти скользят через весь экран. Если вы вовремя не подпрыгнете, герой упадет, охваченный огнем. Возникает большое искушение забраться на такого скакуна, чтобы враги испытали всю силу его дыхания. Но, возможно, не стоит торопиться: обитатели пустыни прекрасно прыгают, а что вы представляете собой как наездник, еще нужно проверить.

Герой начинает спуск и там, где из песка выступает хребет доисторического чудовища, на него из-под земли выпрыгивают три скелета. Следующие враги — снова темные копейщики и огнедышащий толстяк. Потом вам встретятся два синих гнома, обязательно пополните запасы магии. Три амазонки пытаются остановить вас, три скелета появляются из-под земли. Там, где из песка торчит хребет второго древнего зверя, появляются три толстяка (прямо как в сказке), причем один верхом на драконе. Вот здесь обязательно садитесь верхом. Три гнома, два из которых подкрепят вас яблоками, завершат подготовку к встрече с финальным боссом уровня.



Если вы были в Кристальных Пещерах, вам пришлось биться с двумя демонами безо всякой помощи. Здесь демон только один, но ему помогают два скелета. Применяйте магию и благодарите судьбу за то, что успели сесть на огнедышащего дракона. Против него демон почти бессилен, главное — вовремя исторгайте огонь из пасти.

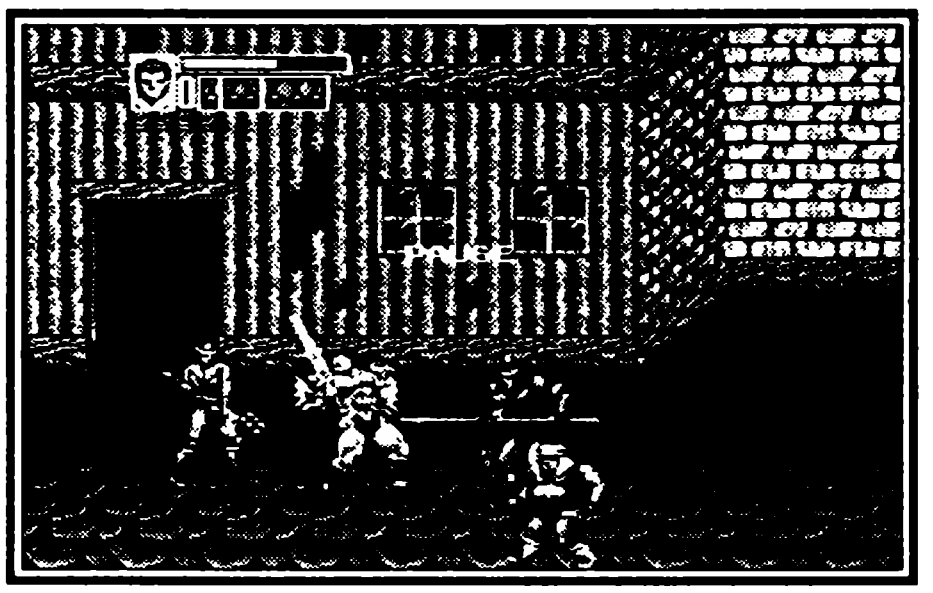
ПРИВАЛ:

Три гнома показываются из песка. Зеленый несет кусок мяса.

Дальше — 5 уровень «Death Mountain».

4 уровень

Bloody Street



За оградой виднеется море, но эта улица не зря называется кровавой. У первого дома на вас выскакивает обычный толстяк. На помощь товарищу с двух сторон выбегают фиолетовые копейщики. Потом в дверном проеме возникает зеленая амазонка, к ней спешат копейщик и толстяк в черном.

Чуть дальше ждут два толстяка в черном и фиолетовый копейщик. Во дворе, у деревянного строения вас окружают три фиолетовые амазонки. Темный проем в глубине всегда означает опасность. Но на этот раз не самую страшную: рыцарь хочет сразиться с вами. С двух сторон выбегают толстяки. Разделайтесь сначала с ними. В двух бочках лежат синие кувшины. Охрана, конечно, вскочит при вашем появлении. Правда, совсем ненадолго. В следующем темном проеме спрятался зеленый гном. Вы выбьете из него кусок мяса, но будьте осторожны: за дверью скрывается темная амазонка в красном. Первый синий гном убежит, оставив единственный кувшин. Второго можно ударить несколько раз. На помощь подруге прибегут темные толстяк и копейщик.

После этого боя вы выбираете: продолжить движение прямо или спуститься вниз.

Вниз от Bloody Street:

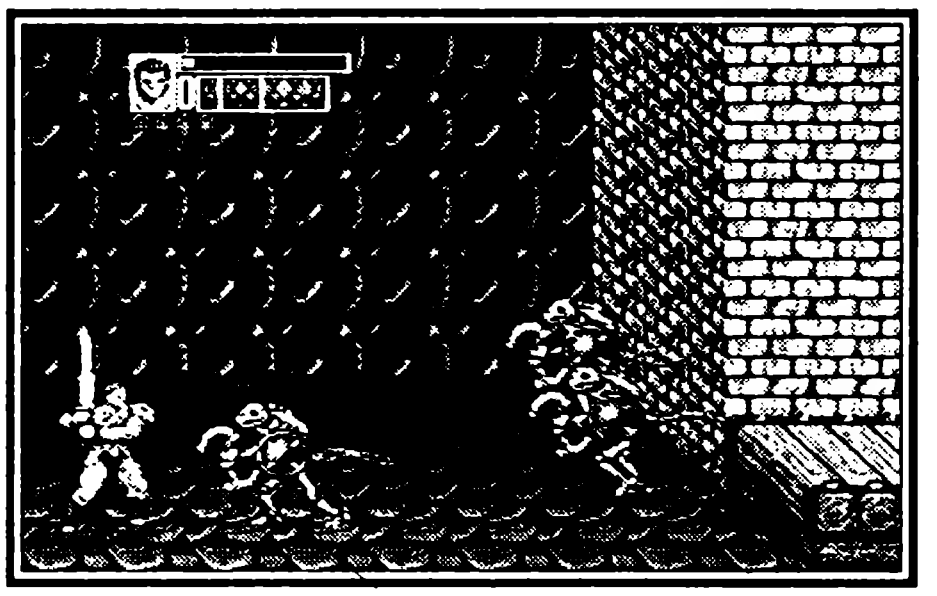
Вы спускаетесь и нарываетесь на двух копейщиков и толстяка. Здесь враги прыгают как никогда хорошо. В двух бочках лежат синие кувшины.

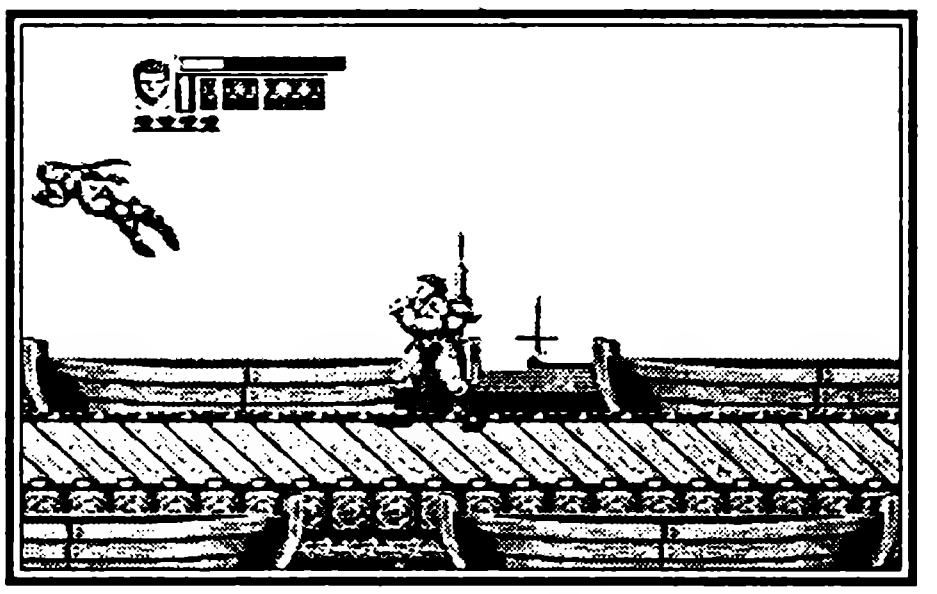
Один хвостатый скелет драконида поджидает вас впереди, еще двое прыгают сзади.

На пристани стражник охраняет четыре бочки. В первой — мясо, в четвертой — кувшин. Оставшиеся две лучше не разбивать: в них прячутся скелеты.

Два темных копейщика и толстяк пытаются не пустить вас на корабль.

Босс этого уровня — с большой вероятностью заколдованная амазонка — один из героев игры. Особенно с ней трудно медленным персонажам. Когда темные силы все-таки покидают девушку, она говорит: «Спасибо, будь внимателен, враги вокруг очень сильны». Как будто вы без нее этого не заметили.





ПРИВАЛ:

Два синих гнома бегают по причалу.

Дальше — 5 уровень A Voyage to Castle.

Прямо от Bloody Street

Трое пленников привязаны к столбам. Нужно только перебить фиолетовых копейщиков и разрубить веревки. Освобожденные радостно убегают, а вы получаете дополнительную полоску жизни.

Впереди еще одна радость — два зеленых и один синий гном.

Враги в красном — не самые сильные. Скоро вы доберетесь до двух фиолетовых амазонок и рыцаря. Не тратьте на них магию: это еще не боссы.

Главный враг — тоже амазонка, но та, за которую вы могли начать игру. Вот теперь держитесь, для победы потребуется вся ваша ловкость.

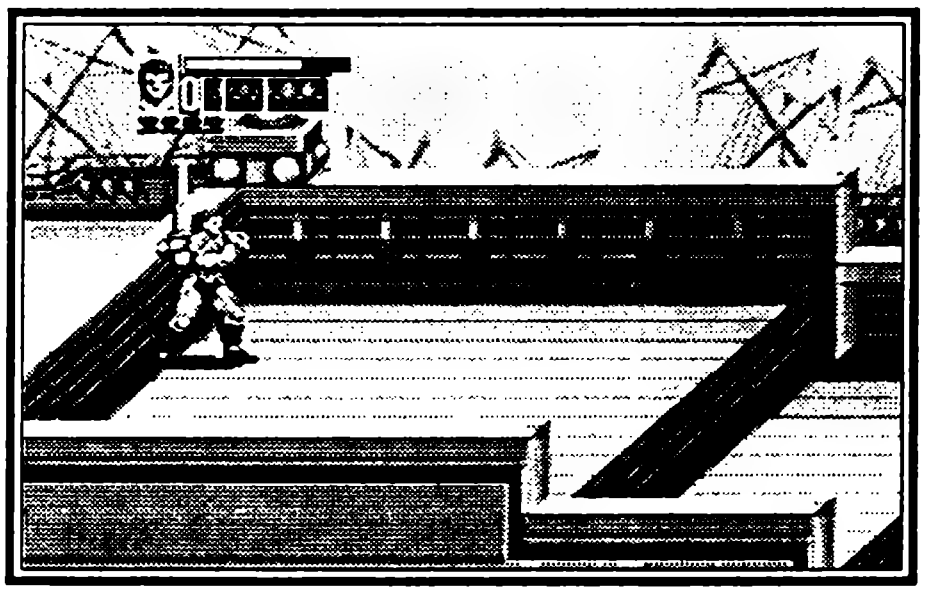
ПРИВАЛ:

Два синих гнома и один зеленый.

Дальше — 5 уровень Death Mountain

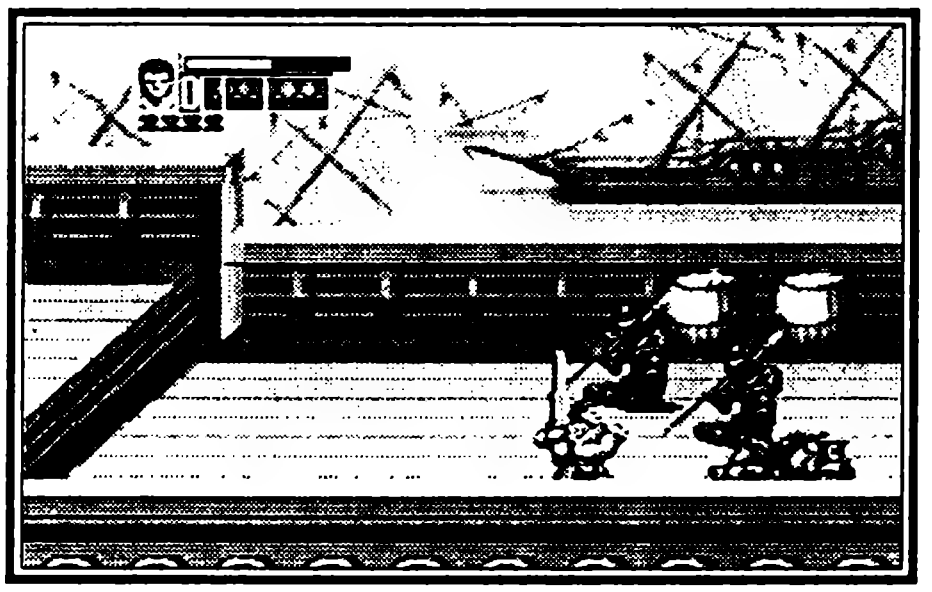
5 уровень

Death Mountain



Смертельные горы как будто сделаны из бутылочного стекла. У их создателя была странная фантазия: гигантские зеленые клешни нависают над кафельными шашечками тропинки.

После первого боя вы окажетесь перед пропастью. За ней — копейщики в красном и толстяк на улитке. Потом придется сражаться с тремя скелетами, а едва появятся два великана, применяйте магию. Сколько бы у вас не было синих кувшинов, незадачливые гиганты сорвутся со скал, и драться с ними уже не придется. Перепрыгните еще одну пропасть. Скелеты ударами щитов попытаются отправить вас на дно, постарайтесь поменяться с ними местами.

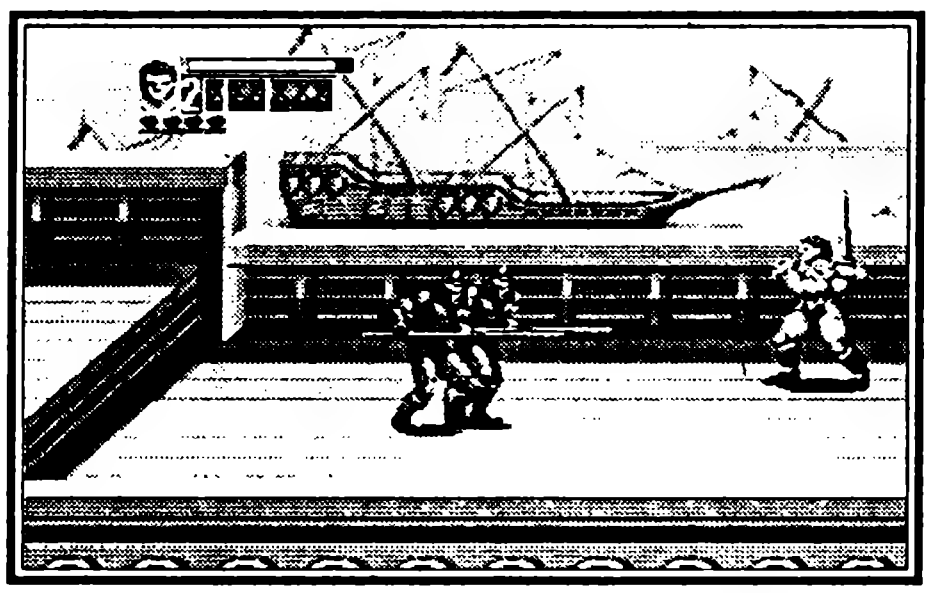


Берегите жизнь: скоро у вас будет возможность восстановить ее. У одного из двух зеленых гномов окажется яблоко, у другого сердце. Синий вор оставит кувшин.

Вы поднимаетесь наверх, а навстречу вам катятся пустые бочки. Можете разбивать их, но гораздо легче постоянно прыгать. На площадке ждет темный копейщик. В первой бочке справа от него — кувшин, во второй скелет. Справа примчится толстяк на драконе. По счастью, этот зверь не изрыгает огня, впрочем, его укусы достаточно болезненны. Готовьтесь отбить нападение трех скелетов, а потом решайте, как продолжить путь: налево наверх, или направо.

Направо от уровня Death Mountain.

Отправившись этой дорогой, вы можете спасти еще двух пленников: мужчину и женщину. Для этого достаточно разделаться с тремя скелетами. Вдали, на утесе виден высокий замок. Это и есть цель вашего путешествия. Переловите трех синих гномов и постарайтесь полностью восстановить запас магии. В конце пути вас ожидают три скелета и грифон. Это чудовище с железным лязгом блокирует все ваши удары крылом, выбрасывает заднюю лапу в подсечке и внезапно взлетает, чтобы низринуться на вас. Применяйте магию, старайтесь не оказываться с грифоном на одной линии. Враг не успеет поставить блок, если вы предупредите наносимый им удар собственным выпадом. Грифон отступит, но



не погибнет. «Ну что же, ты бился неплохо, — скажет он, улетая, — не думай, что все будет так же легко в следующий раз».

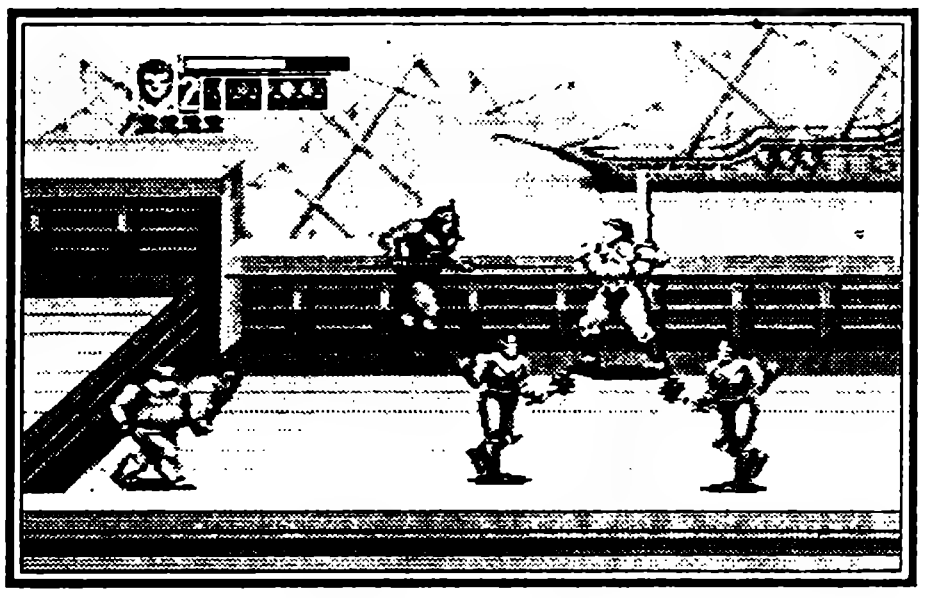
ПРИВАЛ:

Вы так устали, что даже зловредные гномы не стали убегать от вас. Они просто упали, оставив на земле три синих кувшина.

Дальше — 6 уровень: Cursed Sity

Налево от уровня Death Mountain.

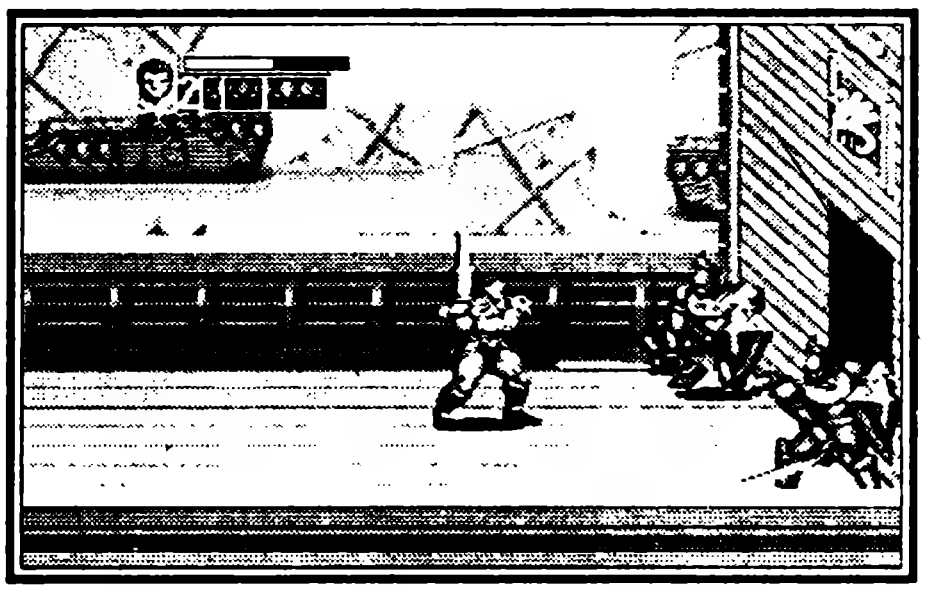
Две темные амазонки атакуют вас. Им на помощь прибегают два огнедышащих толстяка. В первой из бочек лежит кусок мяса, во второй яблоко. На верхней площадке грифона сопровождает отряд из темных копейщиков и толстяка.



ПРИВАЛ:

Три синих гнома.

Дальше — 6 уровень «Ride the Whirlwind»



5 уровень

A Voyage to Castle

Причал привел героя на корму огромного корабля. Три черных копейщика и толстяк ждут на нижней палубе. Как только вы расправляетесь с ними, подбегает фиолетовый копейщик и дает своему отряду сигнал к наступлению. В нем еще один копейщик и толстяк. Вы не успеваете сделать нескольких шагов и натыкаетесь на новых врагов. Такой же отряд, только состоящий из темных бойцов. Побить их немного сложнее. В двух бочках — два кувшина. Времени на то, чтобы взять их, совершенно не остается: спереди нападают три фиолетовые амазонки, сзади толстяк и копейщик. Наконец-то вы можете отойти от кормы. Вход в первый трюм защищают темные рыцари.

На следующей палубе вас явно не ждут, впрочем два копейщика и толстяк быстро понимают, что к чему. В первой бочке лежит яблоко, во второй кувшин, а в третьей сердце. Но взять их не так просто. Со стороны носа появляются копейщик, толстяк и рыцарь. Все абсолютно зеленые. Это дурной знак. С рыцарем придется повозиться, но много жизни он у вас не отнимет.

Три огнедышащих толстяка и темная амазонка сторожат два прохода вперед.

Оказавшись перед двумя дверями, не размышляйте долго. Обе ведут в одно и то же место.

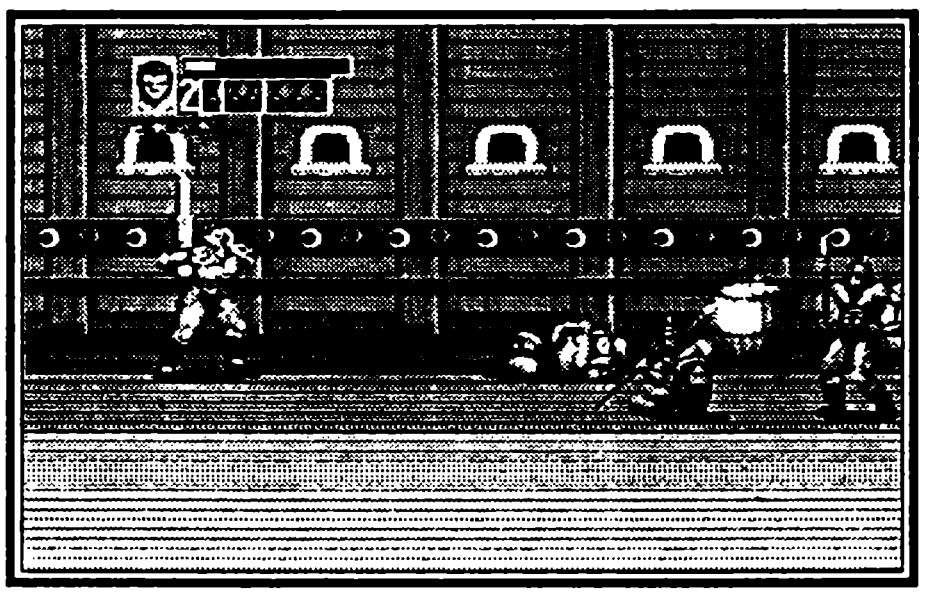
Четверо пленников прикованы к борту. Победите копейщика и толстяков, потом двух скелетов и обязательно разбейте цепи. Люди окажутся на свободе, а вы приобретете лишнюю полоску жизни. Проход в следующую часть защищают два толстяка и два черных рыцаря.

Следующая палуба. За бором по-прежнему торчат обломки кораблей, которые пытались добраться до Ворот Судьбы. В первом сундуке кувшин, во втором кусок мяса, в третьем яблоко. Но сначала сразитесь с двумя хвостатыми скелетами.

На носу вас ждет битва с одним из самых сильных боссов в игре. Грифон, которого вы видели в небе у первой развилки, спускается и атакует. Ему помогают два зеленых рыцаря, самых опасных из встречавшихся вам. Сразу применяйте магию и вступайте в бой. Прежде чем улететь, грифон скажет, что в следующий раз вы так легко не отделаетесь.

ПРИВАЛ:

Четыре зеленых гнома кидают единственный кусок мяса. Сколько бы вы не пинали надоедливых воров, остальные успеют подобрать еду раньше, чем вы. Главное здесь — быстро бегать.



Дальше — 6 уровень: Cursed Sity

6 уровень

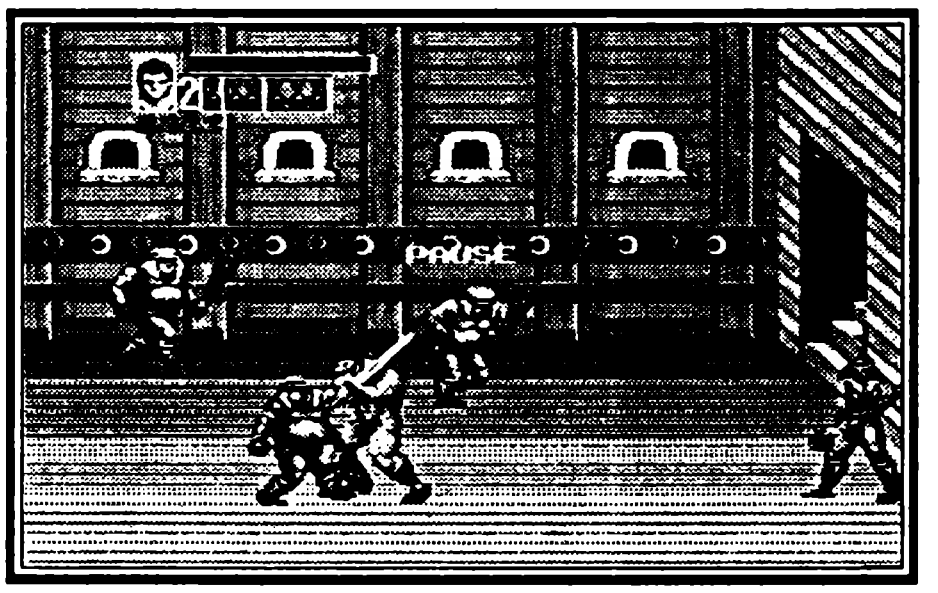
Ride the Whirlwind

Вы идете над морем по гигантским изображениям орла. Первыми на вас нападают два темных копейщика и огнедышащий толстяк. Ближе к орлиной голове появляются три скелета. У следующей головы — две темные амазонки и копейщик. Потом ловите гномов. Из каждого из них можно выбить по несколько полезных предметов. Два хвостатых скелета предваряют появление боссов. И в конце уровня вы сражаетесь с двумя темными великанами и двумя копейщиками. Не тратьте магию: вы стоите на пороге Ворот Судьбы и привала больше не будет. Темные великаны не намного сильнее обычных, постарайтесь победить их в обычном бою.

Дальше — 7 уровень «Gate of Fate».

6 уровень

Cursed Sity



Перед первым домом Проклятого Города вас встречают два темных копейщика и рыцарь. Потом двое огнедышащих толстяков и темная амазонка преграждают улицу.

Два зеленых гнома появляются из темных проемов. После удара каждый оставит вам по курице. А потом из этих же проемов возникнут две амазонки верхом на огнедышащих драконах. Придется попрыгать, а вот удержаться на полезных зверях, имея таких врагов, практически невозможно. Спуститесь со ступеней. Впереди окажется темный толстяк, с верхней площадки начнут наступление два копейщика. У следующего здания стоят две бочки. Отбейтесь от трех обычных скелетов и проверьте их содержимое. В обеих бочках окажутся синие кувшины. Еще один — в бочке напротив. Ворота охраняют рыцари, а со спины подступают скелеты.

Вы в зале. Обратите внимание на тени на полу. Толстяки за пределами экрана раскачивают люстры, они хотят сбросить их вам на голову. Постарайтесь занять позицию посередине и не попасть под обломки. Когда люстры упадут, смело сражайтесь с тол-

стяками и амазонками. Следующие ворота охраняют черные рыцари. По счастью, им никто не помогает.

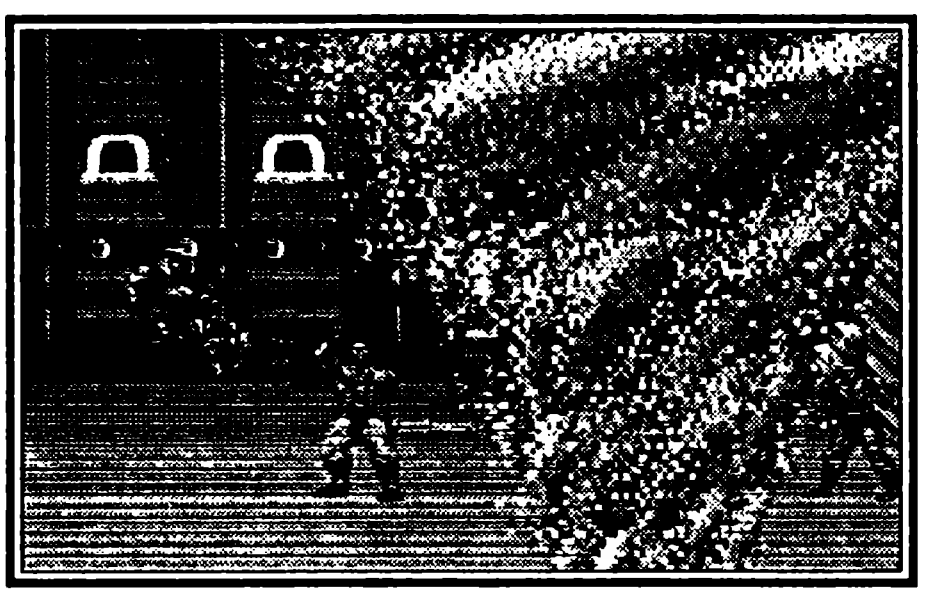
Пол следующего зала разбит. Вы идете по тонкому уступу в глубине экрана мимо трех картин с изображениями амазонок. Если вы добрались сюда через Ancient Mound, то уже догадываетесь, чем это грозит. Действительно, стоит герою пройти по уступу, изображения оживают и начинают лупить кистенями. Хитрые амазонки стараются не приближаться к вам со стороны провала в полу. Придется положиться на собственные силы.

Ворота охраняют два красных рыцаря. Это сильные враги, но одного из них совсем несложно столкнуть в пропасть. Потом остается заманить или добить второго.

В следующем зале пол тоже разбит, но провалиться в провал невозможно. А жаль: на большой картине изображены два демона. Магию тоже лучше поберечь. Что же, это будет честный бой. Приготовьтесь к нему: в двух бочках лежит мясо. Если у вас достаточно жизни, оставьте еду на кульминационный момент сражения. Как только вы выбьете кувшины из двух гномов, снующих под ногами, демоны сойдут с картин. Иногда четвероруких чудовищ можно обмануть, встав к ним спиной и проведя суперудар, но этот трюк удается далеко не всегда.

У ворот стоят два хвостатых скелета. Вот теперь проем в полу можно использовать сколько угодно. Главное, не упадите в него сами.

Дорога проходит высоко над крышами Проклятого Города. Два темных копейщика и толстяк уже не остановят вас. Но на смену им придет один из заколдованных героев игры. Скорее всего, человек-пантера. Как это странное существо прыгает и бьет с разбега! Магию стоит применить только в одном случае: если у вас подходит к концу последняя полоска жизненного кредита. Когда вас убьют, от всех собранных непосильных трудом запасов останется только один кувшинчик. Имейте в виду, впереди еще более сильный враг и привала не будет.

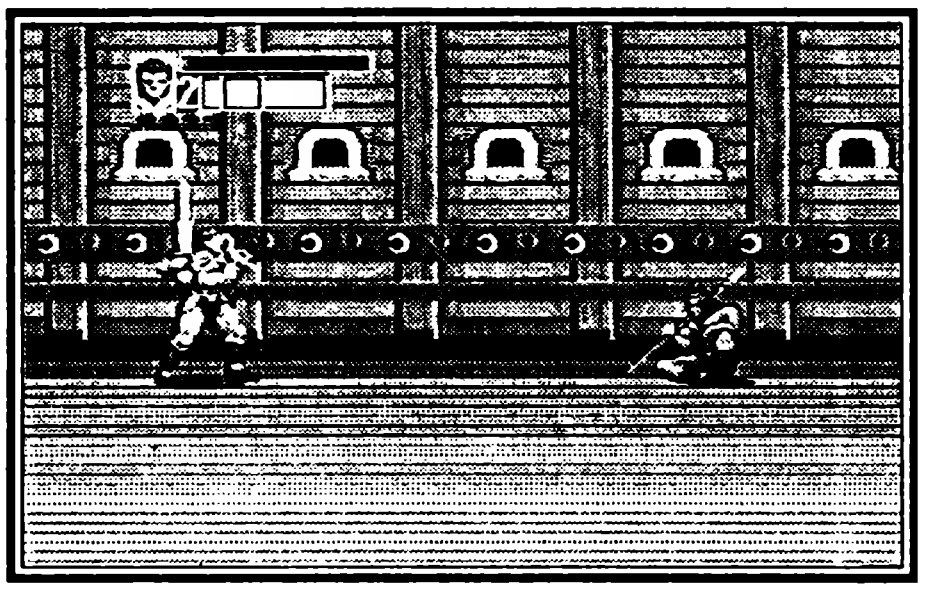


На прощанье расколдованная пантера говорит: «Какая удача! С твоей силой мы одолеем противника». Что же, положимся на ее оптимизм. Впереди — последний уровень, замок зловещего демона.

Дальше — 7 уровень «Gate of Fate»

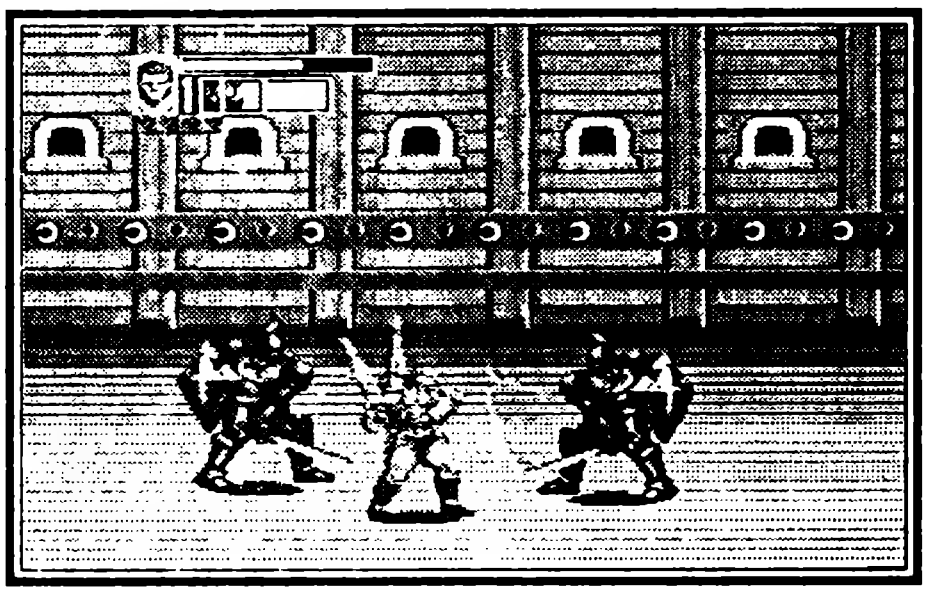
7 уровень

Gate of Fate



Грифон сдержал свое слово. Вы сходитесь один на один на площадке перед вражеским замком. Хорошо, если к этому моменту вы сохранили полный комплект магии. «Дальше ты не пройдешь,» — заявляет враг.

Но, чудо. Стоит ему избавиться от чар, перед вами оказывается скромный король,



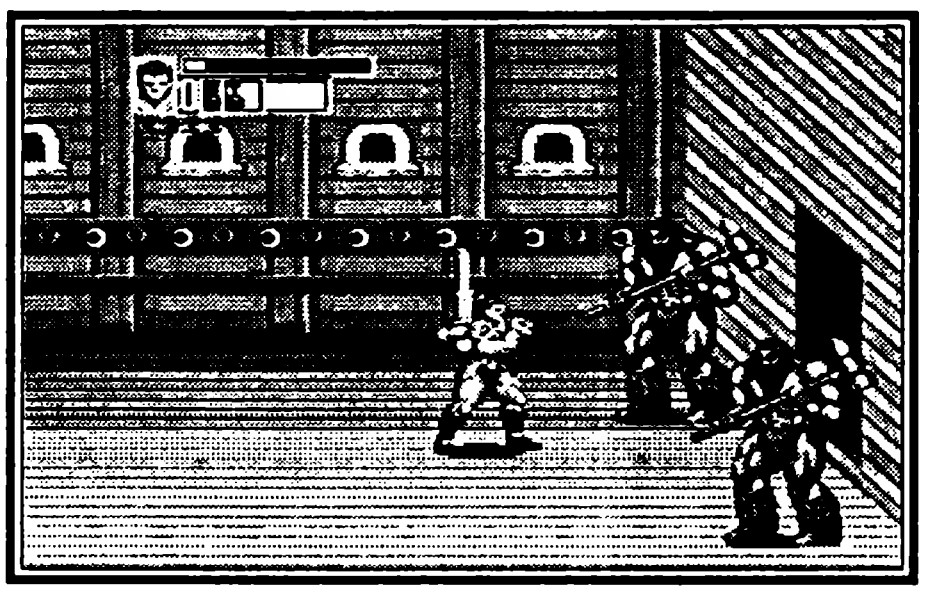
бывший правитель здешних земель. «Хм, что я делал? — недоумевает бедняга. И вдруг вспоминает о главном, — Принцесса в замке! Прошу вас, помогите ей». С неба бьет молния, злодей не прощает тех, кто оказывается на стороне светлых сил. Вам остается только исполнять последнюю волю несчастного короля (говорят, принцесса того стоит).

Вы в замке. После всех испытаний, пройденных на пути к нему, два темных толстяка и копейщик уже не преграда. Первую площадку охраняют три зеленых рыцаря. Восстановите жизнь после этого боя. Один гном несет мясо, другой — сердце. Не успеваете вы собрать все, как нападают два темных великана. На мосту происходит бой с темными копейщиками. Перед следующей площадкой три синих гнома оставят вам столько кувшинов, сколько вам нужно. Главное, не оставляйте несобранную магию за спиной. Экран сместится, и вы больше не сможете вернуться к кувшину. Три хвостатых скелета охраняют площадку. В пропасть на переднем плане не могут упасть ни они, ни герой. Дальше нелегкий бой с двумя фиолетовыми демонами. Перед сломанным мостом стоит темный копейщик. Лучше дождитесь на этой стороне темного толстяка. Тогда вам будет удобнее сбросить его в проем. Иначе это преимущество появится у врага.

Спуститесь по ступеням: внизу из теней возникают три темные амазонки. По залу бегают три красных рыцаря. По скорости они настолько отличаются от своих собратьев, что напоминают громоздких лыжников. Враги постоянно пытаются окружить вас, лучше отойдите в дальний угол, тогда они смогут атаковать только с одной стороны. Три синих гнома помогут вам восстановить магию. Перебейте темных копейщиков и толстяка. Железное изображение на заднем плане сместилось к центру. Это тронный зал главного демона.

Повелителя охраняют два рыцаря. Не отвлекайтесь на них. Как только эти будут убиты, их места займут новые.

Сам демон пускает по полу пламя, которое разбегается в три стороны. Грациозные прыжки с Золотой Секирой отнимают у вас по половине жизненной линии. Прыгайте, уворачивайтесь. Вы уже не раз убеждались, что не бывает бессмертных врагов.



Итак, демон побежден и принцесса выходит к вам навстречу. Но это еще не конец. Если вы проходили игру в одиночку, вам сообщат, что только два бойца выдержат все испытания. Придется бежать за соседом и начинать все с первого уровня. Если вы шли вдвоем, ликование по поводу победы прервется новым ударом молнии. Что вы теперь скажете по поводу бессмертных врагов?

HERZOG ZWEI

ГЕРЦОГ ЦВАЙ

Technosoft • Количество игроков 2 • Стратегия
Рейтинг ★★★☆☆☆☆☆☆☆

Герцог Цвай в свое время был революционной игрой. По сути своей, RTS (real-time strategy)-жанр просто не существовал перед выпуском этой игры. В настоящее время стратегические игры пользуются огромной популярностью. И среди них, конечно же, Герцог Цвай. В сентябре 1996 года был проведен хит-парад компьютерных игр всех жанров, и Герцог Цвай занял 31место, оказавшись между такими игрушками, как WipeOut XL и Madden Football. Это достаточно внушительный результат, принимая во внимание то, что такие классические темы, как Asteroids, A Mind Forever Voyaging и Centipede оказались далеко позади. На самом деле это еще и просто интересная игра.

Управление

✣ — верх, вниз, влево, вправо.

A — выбор в стартовом меню; схватить, отпустить бойца.

B — отмена в стартовом меню; выбор в игровом меню; выстрел.

C — выбор в стартовом меню; включение и выключение меню в игре.

Меню

Start — начало игры. Нажмите «A», выберите уровень и еще раз «A», затем тип уровня и опять «A», и снова «A», но для начала залезьте в Player.

Cont — ввод пароля.

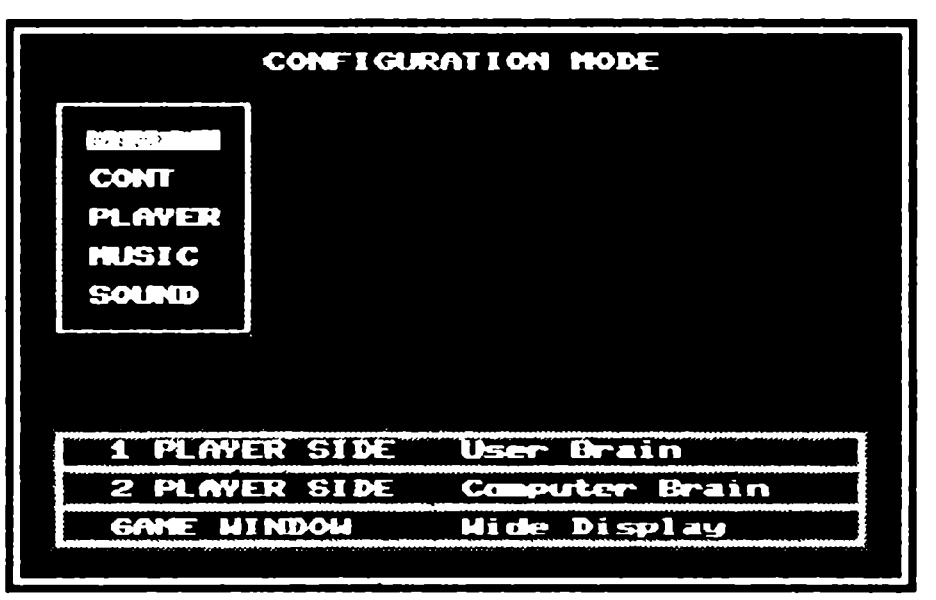
Player — выбор количества игроков. Нажмите «A». Если вы играете один, то выберите Player (игрок), User (пользователь) и тип экрана. Spilit — экран будет разделен на две части — ваша и компьютера; Wide — только ваша часть. Если играете вдвоем, то выберите Player, User, User.

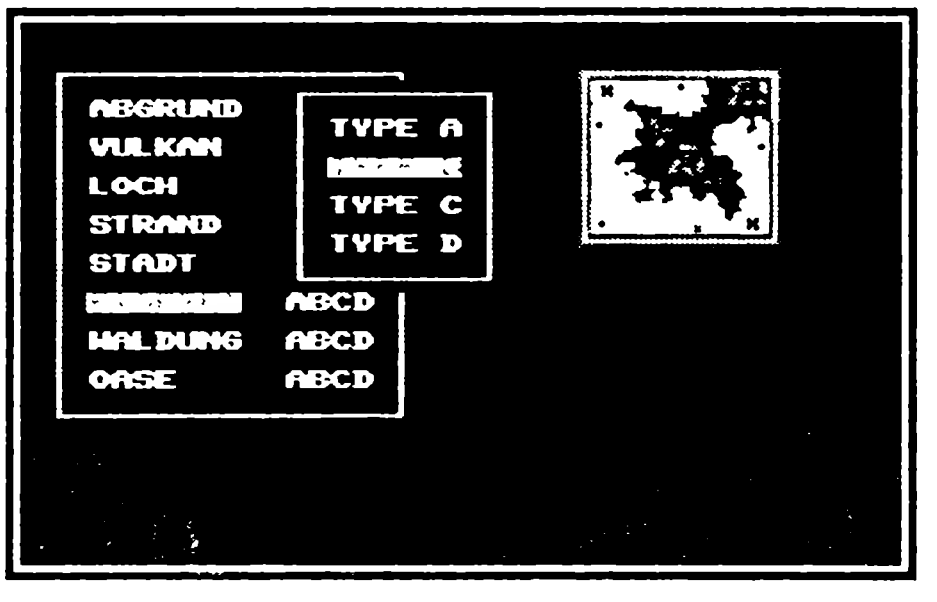
Music — тестирование музыки.

Sound — тестирование звуков.

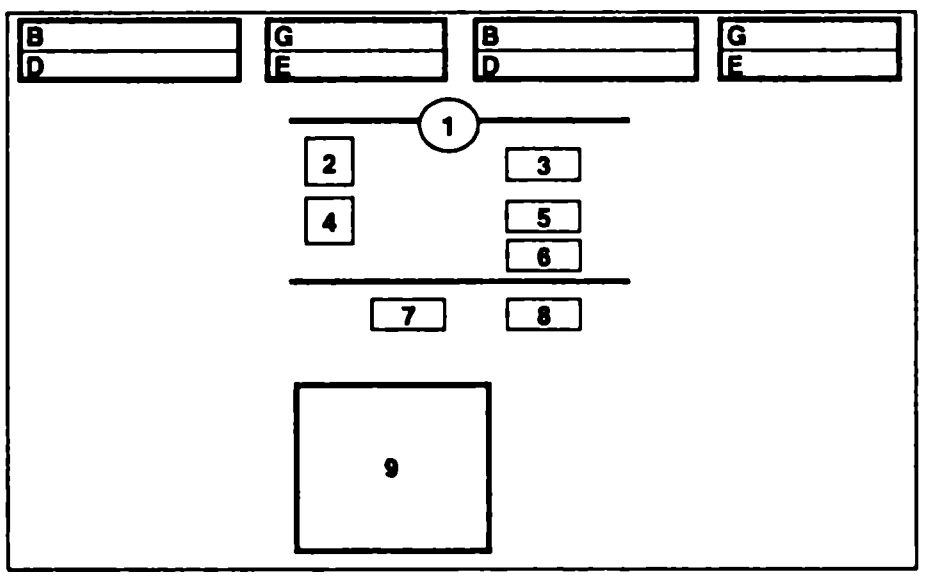
В таблице подменю, отображается то, чего вы там понавыбирали.

Уровней в Герцог Цвай восемь, но каждый уровень имеет свой тип сложности. Это A, B, C и D. A — самый легкий, B — легкий, C — сложный, D — самый сложный. Выйти на любой подуровень можно через меню, через Start.





Экран



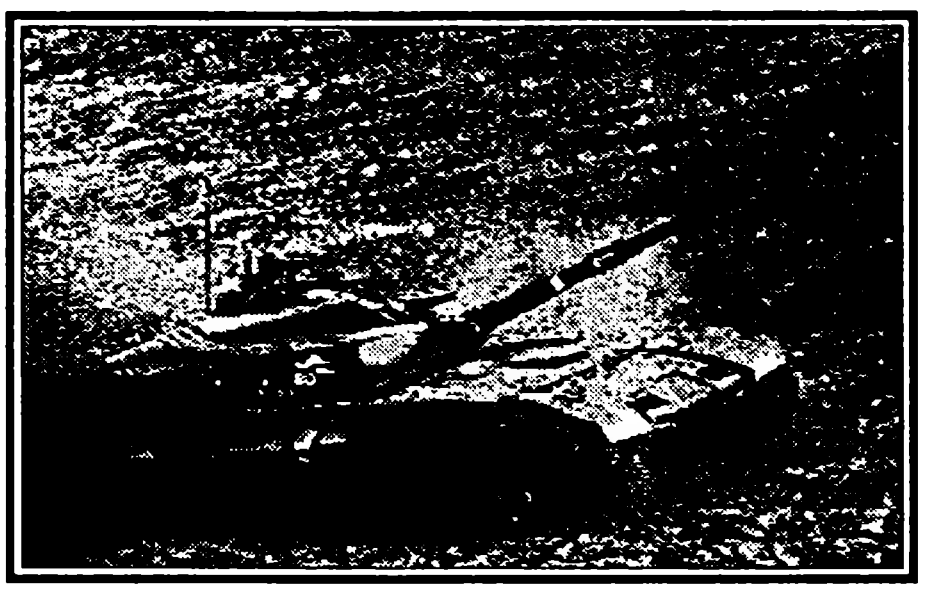
1 — мигающая иконка выполнения приказа;
2 — боевая единица;
3 — стоимость боевой единицы;
4 — приказ для бойца;
5 — стоимость приказа;
6 — полная стоимость;
7 — количество ваших денег;
8 — количество действующих боевых единиц;
9 — карта.

Прохождение

Если вы играете один то до того, как вступить в бой с компьютером, выберите в меню игру на двух игроков и разберитесь для начала с управлением и бойцами, а затем вступайте в бой с компьютером.

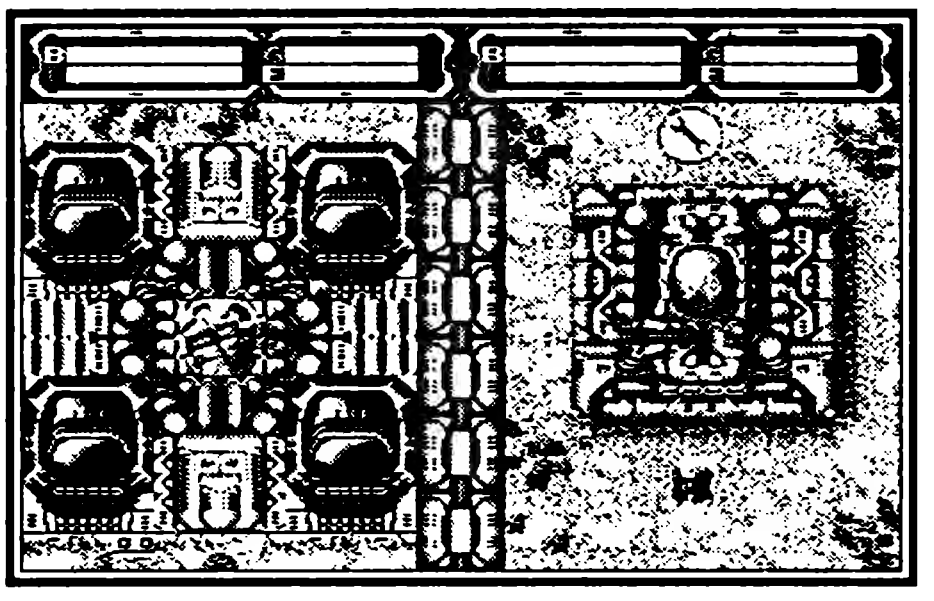
Итак, вы — робот-трансформер. Самолет-истребитель, робот-боец и транспортный самолет одновременно. На вас возлагается боевая задача уничтожить вражеский Центр. Из своей кабины вы сможете управлять не только своим трансформером, но и давать команды в Центр. Центр — это то, над чем вы зависли в воздухе в начале игры. Как вы заметили, он моргает лампочками того же цвета, что и ваш самолет — красным. Дальше в игре все, что окрашено в такой цвет, то принадлежит вам. Стоя прямо посередине своего центра, у вас автоматически происходит дозаправка топлива, исправление повреждений и пополнение боекомплекта. Индикаторы всего этого дела находятся в верхнем левом углу экрана и обозначаются буквами: B — энергетический уровень вашего центра; G — количество патронов; E — топливо; D — повреждения. Энергетический уровень Центра пополнить невозможно, поэтому стерегите его как зеницу ока.

Нажав кнопку C, вы увидите меню Центра. Кстати, когда будете играть, то помните, что когда вы любуетесь на это меню, игра не останавливается и противник не дремлет. Он запросто может на вас напасть и разбомбить. В этом меню вы увидите радар, который показывает местоположение вашего Центра — это большая красная точка, Центр противника — большая синяя точка, промежуточные базы — белые точки, ваш самолет и самолет противника показаны мигающими точками.



Базы — одна из главных составляющих этой игры. Начну с того, что в Центре каждую секунду происходит накапливание денег — 40 $ в секунду. (Неплохой заработок — 40 баксов в секунду, представляете, сколько получится в месяц?). Так вот, базы смогут приносить вам столько же, если ваши бойцы

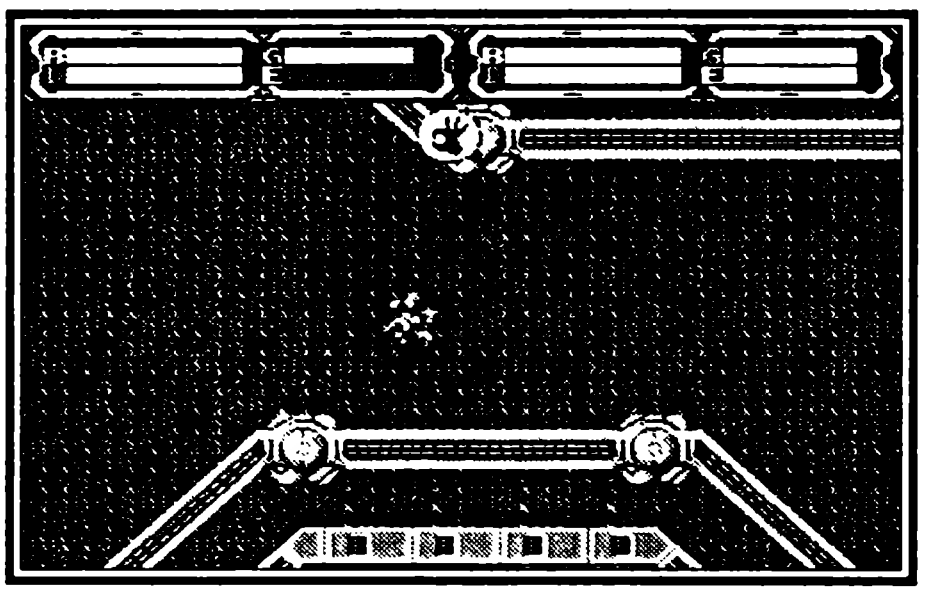
там засядут. Чтобы занять одну базу, нужно всего четыре бойца. Чем больше баз вы займете, тем больше денег у вас будет, и тем больше боевых единиц вы сможете заказать. Соответственно, тем быстрее вы победите.



Над радаром показано меню военного завода Центра — боевые единицы и приказы. Все это стоит денег. Управление всего меню происходит с помощью стрелок и кнопок ввода «A» и «B». Кнопка «C» — выход из меню. Итак, боевые единицы. Их всего восемь и у каждого своя цена, в зависимости от самого бойца и приказа, т.е. возложенной на него задачи. Сколько что стоит, описывать я не буду. Цена бойцов показана напротив бойца — третья строка сверху, цена приказа — напротив приказа, а ваши деньги показаны над радаром. Каждый боец, как и вы, имеете свой лимит топлива, патронов и энергии.

Описание бойцов

INFANTRY — солдат. Очень слаб, но совершенно необходим при захвате баз;



FWA — мотоциклист. Просто быстрый ездун с умеренной мощностью;

AMR — 51D — бронированный автомобиль. У него много патронов;

TAX — 52 — танк. Классная техника. Очень помогает при нападении на вражеский центр, т.к. имеет много патронов и энергии при относительно недорогой цене, но зато мало топлива;

SAM — 42 — автомобиль с двумя самонаводящимися пушками, который стреляет не только по воздушным, но и по наземным целям. Очень хорош при обороне баз и Центра.

SUPPLY — грузовик обеспечения (доктор). Обеспечивает бойцов горючим, патронами и энергией;

GRM-34A — зенитная установка. При обороне Центра лучшей штуки вам не найти. Вот только стоит эта пушка очень дорого;

ST-57U — лодка. Медленная как черепаха, зато имеет много патронов.

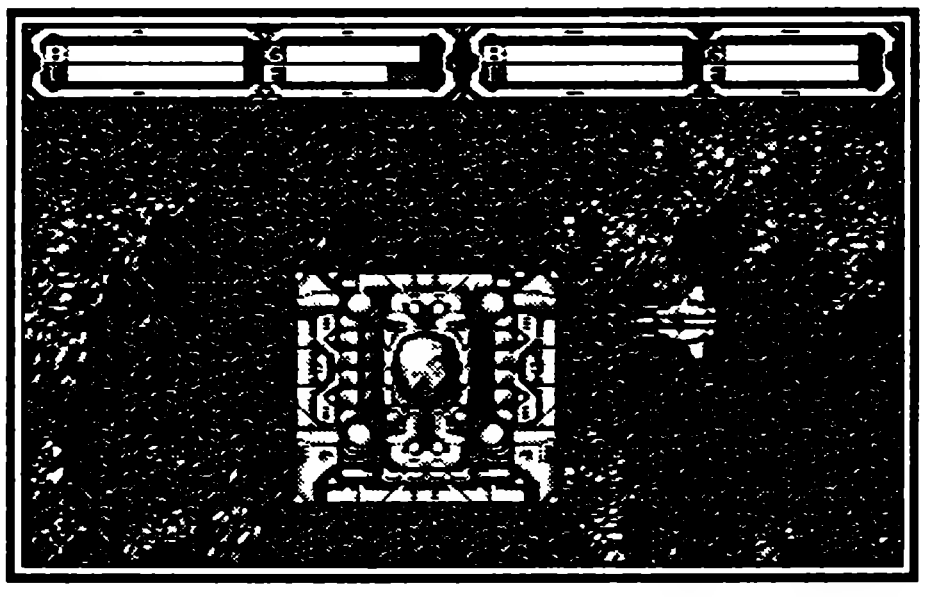
Описание приказов

Зеленым цветом обозначаются защитные и оборонительные приказы, а красным — наступательные и захватнические.

Зеленый крест — боец остается на месте и стреляет по всем приближающимся врагам;

Зеленая круговая стрелка — боец будет постоянно двигаться по кругу и нападать на приближающихся врагов;

HERZOG ZWEI



Красная диагональная стрелка к квадратику — боец занимает позицию у вражеской базы и обстреливает неприятеля;

Зеленая жирная стрелка с хвостиком — боец занимает оборону своего Центра или базы;

Красная жирная стрелка к скобке — захват базы;

Красный флажок на полушарии — захват центра противника.

Запомнить все это очень просто. Всего лишь надо немного поиграть.

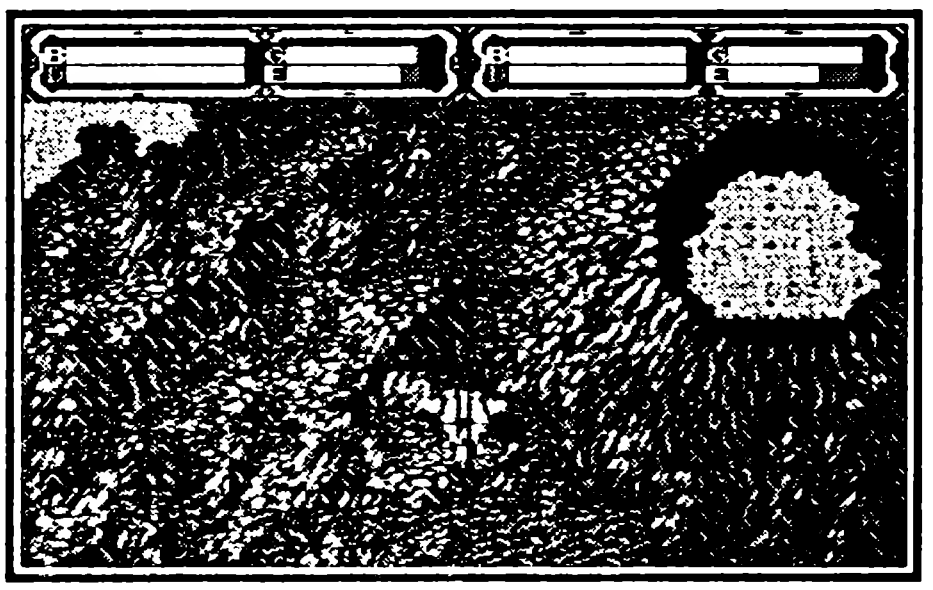
Чтобы изготовить бойца, войдите в меню, выберите приказ и нажмите «А» или «В». На экране появится мигающая иконка с красным гаечным ключом. Как только боец будет сделан, замигает иконка с синей рукой. Из меню можно выйти, не дожидаясь изготовления бойца. Как только замигала рука и вы находитесь в игре, нажимайте на «А» — и боец у вас на борту при условии, что вы зависли над Центром или базой.

Сначала наделайте солдат и займите все ближайшие базы. Затем позаботьтесь об их охране и об охране центра. Весь прикол в Герцог Цвай в том, что пока вы щелкаете клювом, рассматривая окрестности и карту, ждете, пока у вас накопится достаточно денег для изготовления бойца, выбираете приказы и везете бойца к месту назначения, короче, тяните кота за хвост, противник-то не дремлет. В это время он готовит вам козни и с молниеносной быстротой создает свою армию и захватывает пустующие и ваши базы. Да-да, так оно и есть.

Уже занятую базу можно отбить, просто послав туда солдат с соответствующим приказом. Как только база заморгала цветом противника, она автоматически переходит к другому владельцу.

Когда идет нападение на ваш Центр, на экране появляется желтенькая иконка с тремя буковками «SOS» — спасите наши души, и раздаются сигналы тревоги. Немедленно все бросайте и спешите туда спасать свое хозяйство, кроме того случая, конечно, когда на охране Центра стоят три-четыре зенитки, пара танков, доктор и автомобиль с самонаводящимися ракетами.

Бойцы расходуют свое топливо, патроны и энергию точно так же, как и вы. Как только что-либо у него заканчивается, он выдает сигнал внимания (белая иконка с восклицательным знаком). Чтобы пополнить его запасы, отнесите к нему доктора или схватите его и отнесите к ближайшей базе или центру и подержите там немного над самой серединой.



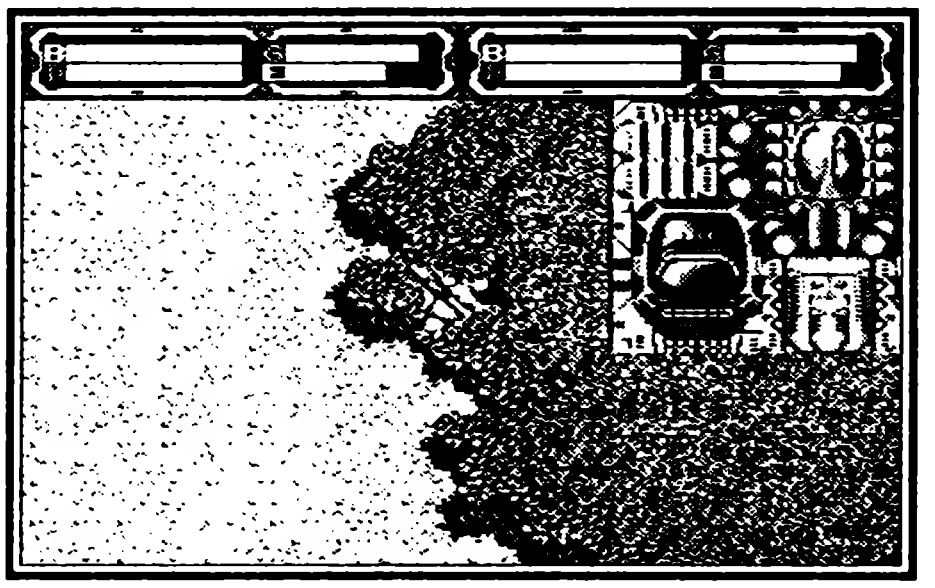
Чтобы посмотреть, сколько чего есть у бойца, поднимите его к себе на борт и включите меню. Справа от радара вы увидите всю информацию о бойце. Можно также поменять ему приказ. Просто выберите нужное указание и нажмите «А», но это стоит денег.

Заказывать бойцов можно не только в Центре, но и в любом месте вообще. А вот

брать его можно либо в Центре, либо на базе. Подлетите, встаньте посередине и, как только боец готов, жмите «А» — и вперед.

Атаковать по сухопутным целям с воздуха у вас не получится, поэтому придется трансформироваться в робота и вступать в рукопашную.

Иногда некоторые бойцы падают в овраг и не могут оттуда выбраться, поэтому придется им помочь...

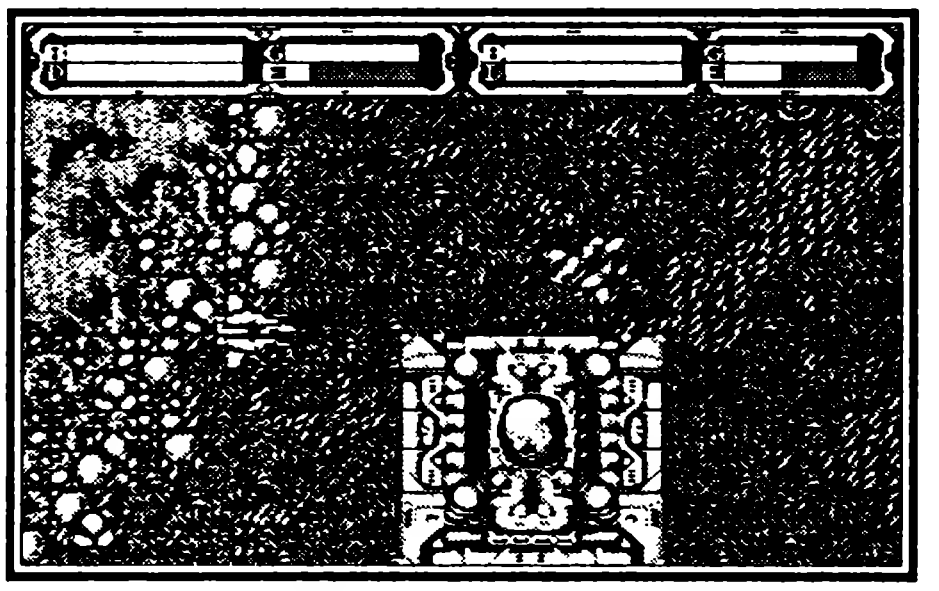


Нападающих на вражеский центр можно не только перевозить на себе, но и отправлять их самих. Просто дайте бойцу приказ об атаке Центра, отпустите его, и он сам туда доберется всеми правдами и неправдами при условии, что на пути не будет реки или моря. Правда, вы очень рискуете их потерять навсегда, т.к. на пути к центру обязательно встретятся вражеские бойцы. Да и топливо может закончиться.

Не смейте вступать в драку с компьютером в обличьи самолета или робота. Он вас обязательно замочит. Конечно, есть специальная тактика ведения ближнего боя с вашим главным врагом, но она требует большого мастерства и сноровки. Итак, если на вас напал сам большой босс, начинайте срочно трансформироваться взад-вперед, при этом все время стреляя в него. Может, вам повезет, и вы выиграете этот файтинг.

В процессе игры вы не сможете изготовить более чем 50 боевых единиц. Поэтому расставляйте охрану, слишком не усердствуя. За всю игру вы также не сможете набрать более чем 500.000 $.

Есть еще одна формула победы в Герцог Цвай. Чтобы на вас постоянно не нападали, нападайте постоянно на врага. Заняв всего четыре-пять баз, встаньте над самой ближней к Центру противника и создайте там усиленную охрану из нескольких зенитных установок (2 — 3 штуки), самонаводок (3 — 4) и пары докторов. Дальше, создавая танки с приказом нападать на Центр противника, постоянно их туда отвозите. Хоть компьютер и соображает быстрее, но настоящих стратегических мозгов ему не хватает. Не выйдет из него Кутузова, хоть ты тресни. Компьютер настолько туп, что, расставляя охрану вокруг своего Центра, он забывает, что у квадрата четыре стороны, а не три и не две. И поэтому его охрана расставлена только с двух или трех сторон. Сбрасывайте на незащищенную сторону танчики, а сами расстреляйте приближающуюся охрану и назад, на базу за новым танком. Как говорится, курочка по зернышку клюет и даже водичка камушки точит. Минут через двадцать победа вам гарантирована.



Вообще, в Герцог Цвай лучше играть вдвоем. Не такой бешеный темп, есть время подумать, и все такое. А «у целом» игрушка, как говорится, «зер гут».

Михаил Катренко

HOOK

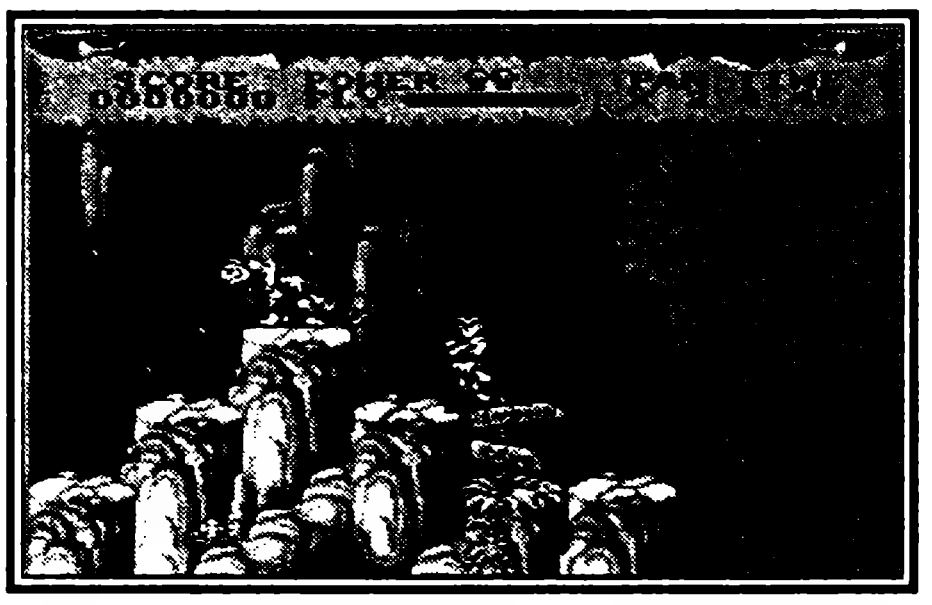
КРЮК

Sony Imagesoft ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Яркая, увлекательная игра по мотивам классического фильма Стивена Спилберга, снятого по мотивам не менее классической детской сказки Джеймса Барри. Вас ждет новая встреча с полюбившимися героями, но на сей раз вы сможете принять самое активное участие в их приключениях. Игра идеально передает атмосферу фильма, атмосферу настоящей сказки.

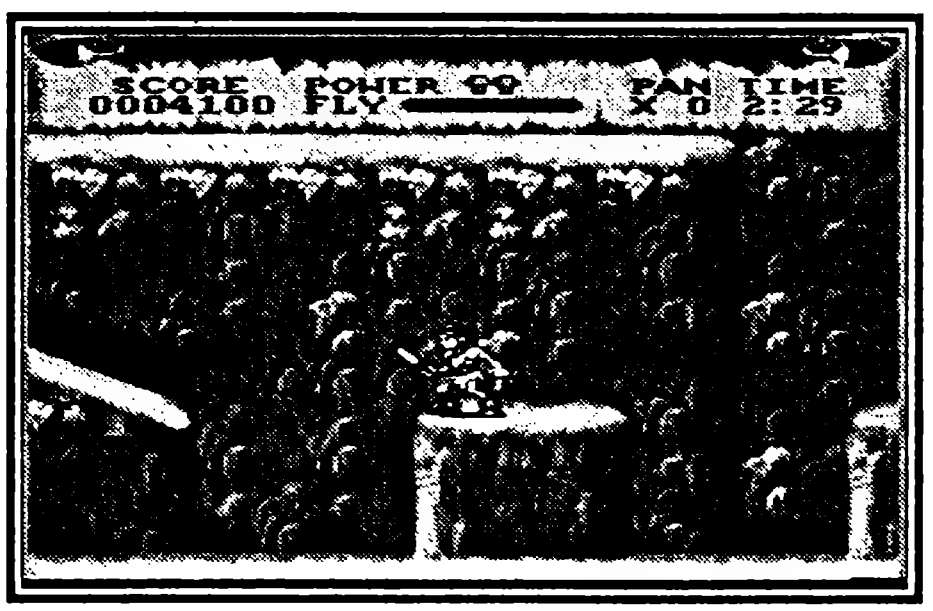
Описание игры

Те, кто смотрел одноименный фильм или играл в 8-битную игру, очевидно, помнит, чем все это дело закончилось. Хотя история и умалчивала дальнейшую судьбу Джеза Крюка, который проиграл поединок, свалился за борт и пропал, ходили упорные слухи о том, что местные крокодилы до сих пор вспоминают тот день и рассказывают маленьким крокодильчикам, появившемся на свет несколько позже, как они тогда славно попировали, типа вот вырастешь большой, может, и тебе так повезет, если, конечно, будешь слушаться маму. Но, увы, все эти слухи оказались, мягко говоря, преувеличены, Джез Крюк не исчез навсегда, а затаился в 16-битном картридже, а крокодилы в тот день остались голодными и проливали крокодиловы слезы. Оправившись от ран, кровожадный пират воспылал жаждой мщения, но на этот раз он, наученный горьким опытом, решил основательно подготовиться к новой схватке с Питером, для чего тщательно отобрал самых отъявленных головорезов, даже несколько индейцев к себе переманил, отбил у Потерянных мальчиков почти всю страну Нетинебудет, перестроил свой корабль и запасся дополнительной жизнью.



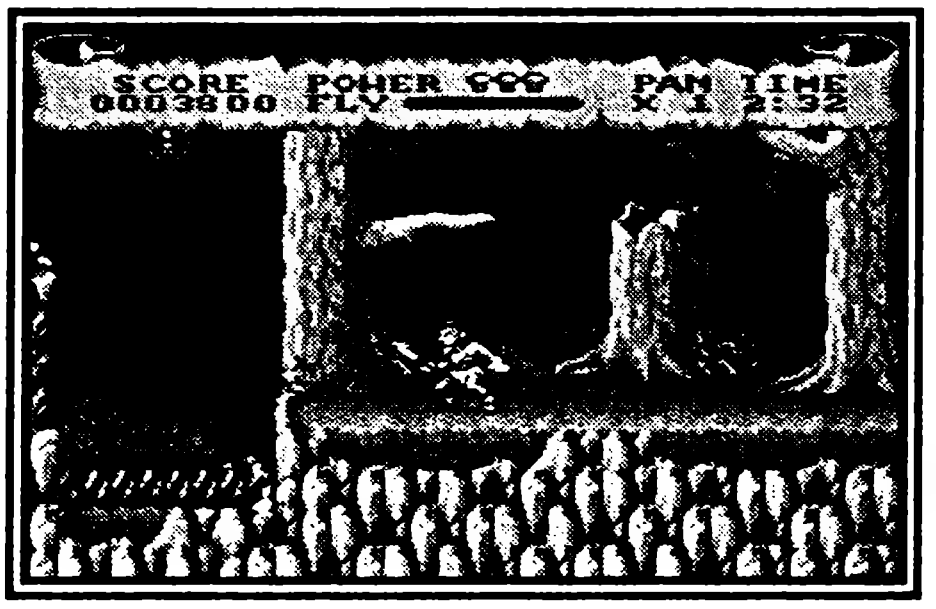
Но если кому-нибудь придет в голову попытаться предупредить об этом Питера, его благое начинание заранее обречено на провал. Так как герой-то наш с тех пор очень изменился! Во-первых, он повзрослел, что само по себе дело естественное, во-вторых, потолстел, что уже не столь здоровый симптом, в-третьих, он обзавелся семьей, что само по себе просто прекрасно, но при этом он решительно разучился летать, превратившись из непобедимого мальчишки в стареющего брюзгу, озабоченного только сугубо практическими проблемами. Можно, конечно, все свалить на его супругу, которая, мол, взяла нормального мужика в оборот и заставила зарабатывать деньги, но даже если в таких словах окажется изрядная доля правды, то, тем не менее, никто его, Питера, на этой фурии насильно не женил. И раз он ее выб-

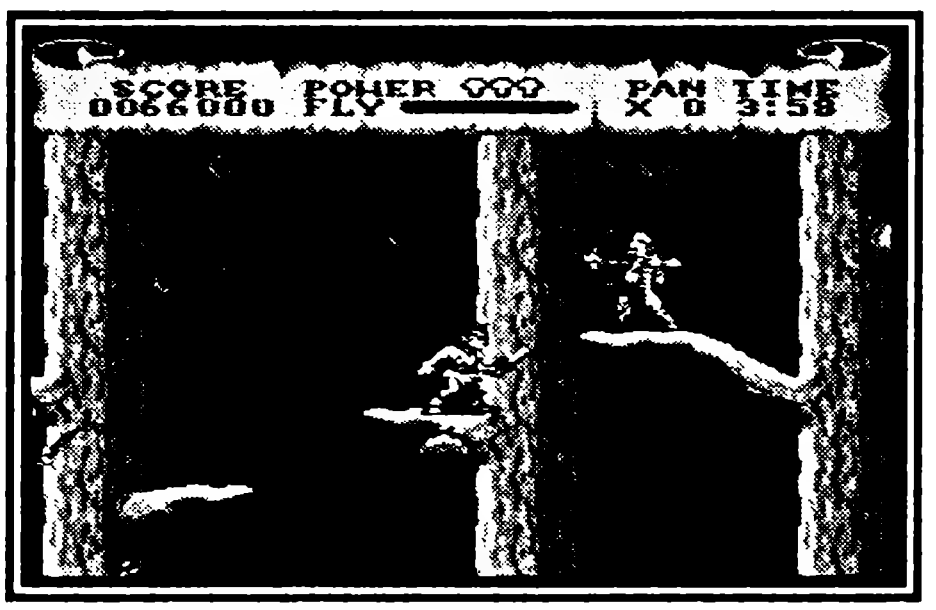
рал, значит, у них сразу нашлось немало общего, тем более, что суровая реальность суровой реальностью, но кто его заставляет воспитывать такими примитивными способами своих собственных отпрысков? Вы только взгляните, как наш вчерашний герой загоняет резвых детишек спать только потому, что пора! А вот кто-то из детей в тщетной надежде оттянуть неизбежную минуту укладывания в постель задает любимому папочке «детский» вопрос про страну Нетинебудет. Нет, вы только взгляните, как наш Питер рассердился. Мол, я сказал спать, значит, спать, и никаких сказок! Да, хорош, нечего сказать! Глядя на этого типичнейшего обывателя, можно подумать, что он воспитывался сам в таких же условиях, а последнюю сказку слышал в трехлетнем возрасте от бабушки, и уже тогда ему все это не понравилось, потому что вранье полное. Это ж, если его регресс не замедлится, во что он превратится под старость? Но ничего, на Питерово счастье, есть у него старый заклятый враг, который не даст Питеру окончательно превратиться в развалину! Конечно, будь у самого Джеза Крюка не столь авантюрный характер, он мог бы, просчитав ситуацию, спокойно наблюдать со стороны, как некогда грозный и непобедимый мальчишка, в свое время доставивший ему, Крюку, столько неприятностей, спокойненько, без шума и пыли, превращается в старого и противного брюзгу, а потом как-нибудь заглянуть на огонек, чтобы сказать что-нибудь вроде: «Ну, что, съел?». И при этом мерзко и, главное, безнаказанно похихикать. Но не таков коварный пират Джез Крюк! Разве может смириться гроза морей и океанов с тем, что его забыли как никому ненужный хлам?! Ну уж нет! И вот, в тот самый момент, когда Питер, выполняя, как он думает, святой родительский долг, читает несчастным детям на балконе сто тридцать девятое нравоучение за сегодняшний вечер, которое наконец-то нагоняет на сорванцов здоровую зевоту, предшествующую, как известно многим родителям, безропотному укладыванию в постель, зловещая тень пиратского корабля уже промелькнула на фоне Луны.



Только Питер вышел за порог, как пираты взяли дом на абордаж и, схватив детей, отплыли назад в Нетинебудет. Ежу понятно, что дети — это только приманка, чтобы ленивый Питер не смог уклониться от встречи со своим старым знакомым, который так долго ждал этого момента. Капитан Крюк жив и горит желанием отомстить за все свои про-

шлые неудачи, унижения и, что при нынешних обстоятельствах для нас самое неприятное, за все боевые поражения, которые ему когда-то нанес мальчишка Питер. Конечно, разглядывая куль, в котором срочно явившаяся Тинкербел тащит в Нетинебудет беспомощного толстого Питера, невольно задаешься вопросом, что сможет сделать этот обрюзгший дядя, чтобы с честью принять брошенный ему вызов? И не рассчитывайте, что подготовкой Питера к решающему поединку с Джезом Крюком займутся все Потерянные мальчики во главе с Тинкербел, это вам не кино, поняли? Так что придется вам, мои милые геймеры, как всегда, рассчитывать исключительно на собственные силы. А кто вам, собственно говоря, сказал, что должно быть легко, а?

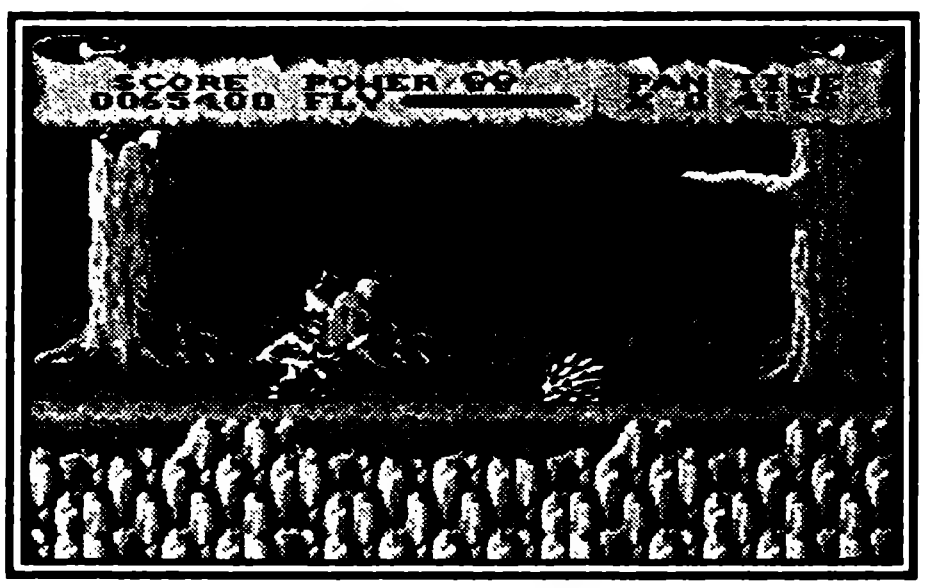


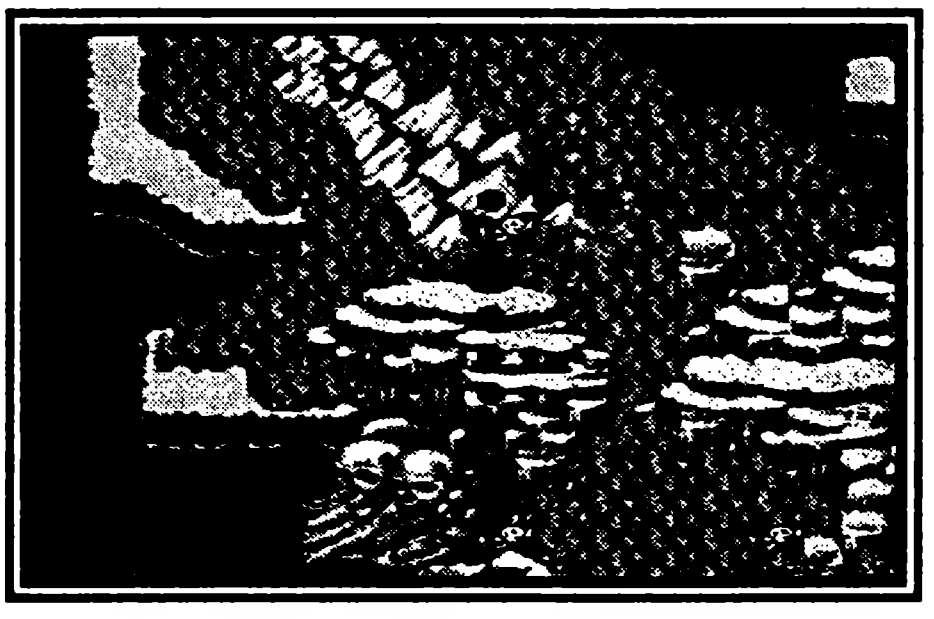


Вот именно, что дед Пихто! Так что будете сами готовить эту жирную тушу! И точка, или не играйте вообще! Конечно, и Тинкербел никуда не денется, и необходимой для полетов звездной пылью у нее иногда можно разжиться, и Потерянные мальчики с удовольствием окажут вам посильную помощь на пиратском корабле. Но при этом за феей еще придется побегать, чтобы ее найти, а до пиратского корабля, извините за прямоту, дожить. Так что остается вам, мои хорошие, засучить рукава и радоваться, что хоть запас продолжений бесконечен.

Пока же немного об управлении: B — прыжок, а если у вас имеется в наличии звездная пыль, то есть заполнена линейка FLY, то Питер еще и полететь может, невзирая на явно избыточный для этого дела вес. Для этого надо нажать на кнопку B в тот момент, когда наш герой окажется в воздухе. A — удар мечом, а если эту кнопку как следует зажать, то Питер начинает вспоминать старые добрые времена и бегает или летает очень быстро.

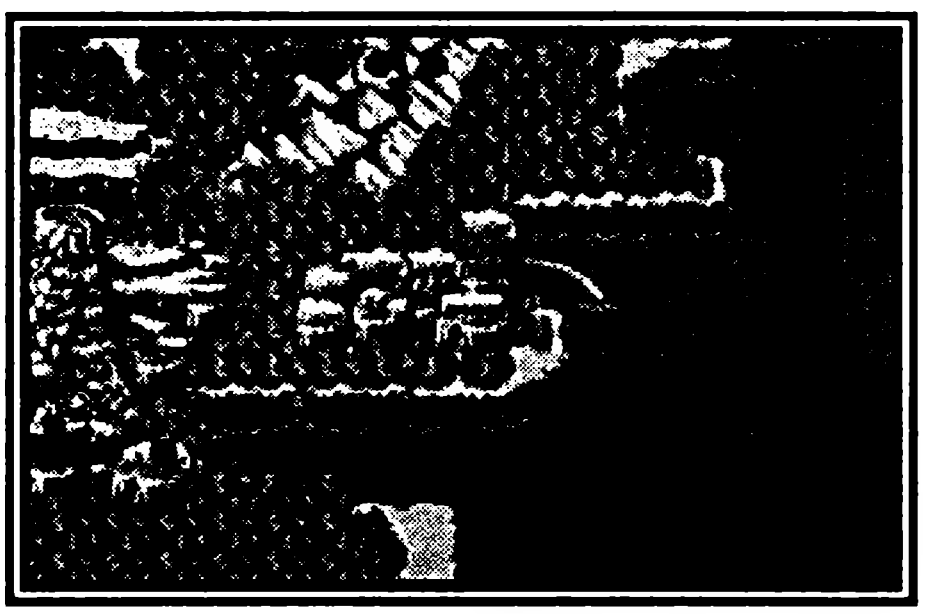
Если посмотреть на карту страны Нетинебудет, становится заметно, что для того, чтобы добраться до Капитана Крюка, вам предстоит одолеть десяток этапов. Это, конечно, в два с половиной раза меньше, чем в 8-битной игре, но по уровню сложности этот десяток этапов вполне стоит тех двадцати пяти! Ведь Питера уже ждут, причем, далеко не с распростертыми объятиями. Повсюду рыщут пираты, и страна Нетинебудет полнится слухами, что через три дня назначен смертельный поединок. Конечно, состоится он, только если толстенький старина Пэн как-нибудь исхитрится доковылять до пиратского корабля.



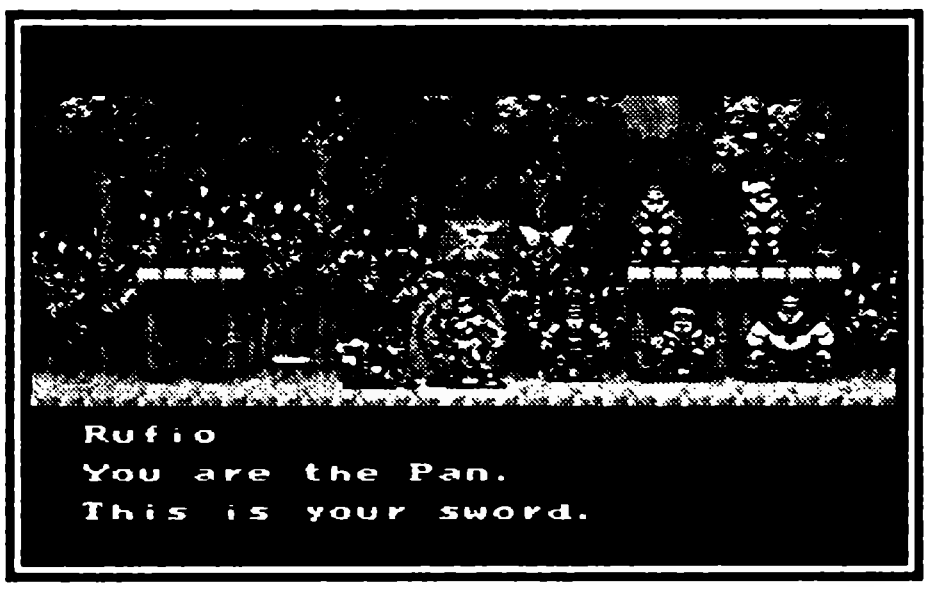


На первом этапе нашему герою, который только что прибыл на крыльях Тинкербел (ох, и устала же она, наверное, тащить из такой дали такую тяжесть!), придется доказывать на деле, что он — и вправду он. Оказывается, мало прибыть в страну своего детства, чтобы все старые друзья радостно бросились к тебе на шею, плача от счастья, что наконец-то встретились с тем отчаянным сорванцом Питером, которого здесь помнили все эти годы. Потерянные мальчики не спешат признавать очевидное невероятное в лице толстячка-бодрячка, в которого годы и излишне благополучная жизнь превратили стройного мальчика, когда-то сумевшего одолеть самого Джеза Крюка. Так что придется вам первым делом доказать Потерянным мальчикам, что вы не верблюд, а Питер Пен. Как в фильме, так и в игре, это задание является самым первым и, пожалуй, самым легким. Но не надейтесь на совсем уж легкую жизнь, справиться с этим самым первым заданием не так просто, как об этом сообщить. Хотя на копья ребят и надеты чехлы, каждый пропущенный удар, тем не менее, отнимает у вас единицу жизненной энергии. Но эту самую энергию, то есть POWER, можно восстанавливать, если успевать подобрать вишни и яблоки, а если повезет найти листья, то она даже увеличится. Когда увидите неподвижно стоящего Тома Бата, этакого молодого человека выше средней упитанности, будьте внимательны и осторожны, он выжидает удобного момента, чтобы подкатиться прямо вам под ноги. А самой последней и окончательной проверкой станет для Питера поединок с новым предводителем Потерянных мальчиков Руфио.

Если вам удастся его одолеть, Руфио отдаст Питеру меч, способный стрелять энергозарядами. Но поберегитесь, это оружие теряется, как только вы пропустите хоть один удар, а ведь уже в близлежащем лесу следующего этапа вас поджидают вооруженные и очень опасные пираты, с которыми хочешь не хочешь, а придется столкнуться. Найти же новый такой меч ой как непросто. Босс второго этапа обосновался в трех дуплистых деревьях. Справиться с ним не намного сложнее, чем с Руфио, для этого нужно забраться на самый край правого верхнего сучка и ждать подходящего момента. Чтобы закончить этап, вам надо после победы над боссом пройти немного направо, где вас уже поджидают Потерянные мальчики, которые теперь вас полностью признали доблестным Питером, полны к вам сочувствия, и поэтому драться больше, к счастью для вас и для них, не полезут.



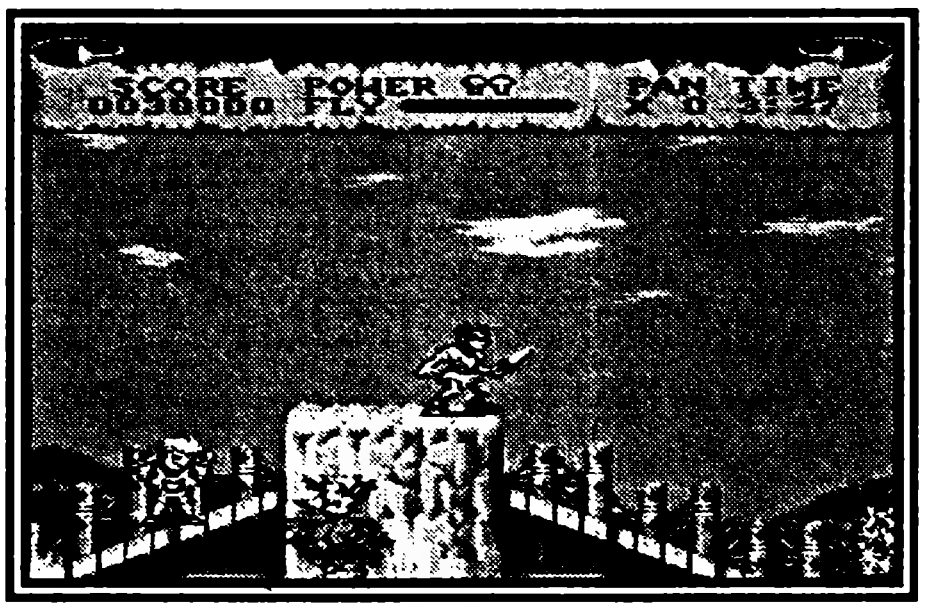
Пройдя по скалам, где для полной засады не хватает, пожалуй, только босса, которого не без успеха заменяют местные головорезы, которые крайне невежливо кидаются валунами, стреляют огненными стрелами и разъезжают на каменных колесах, вполне способных превратить вас в блинчик, стоит

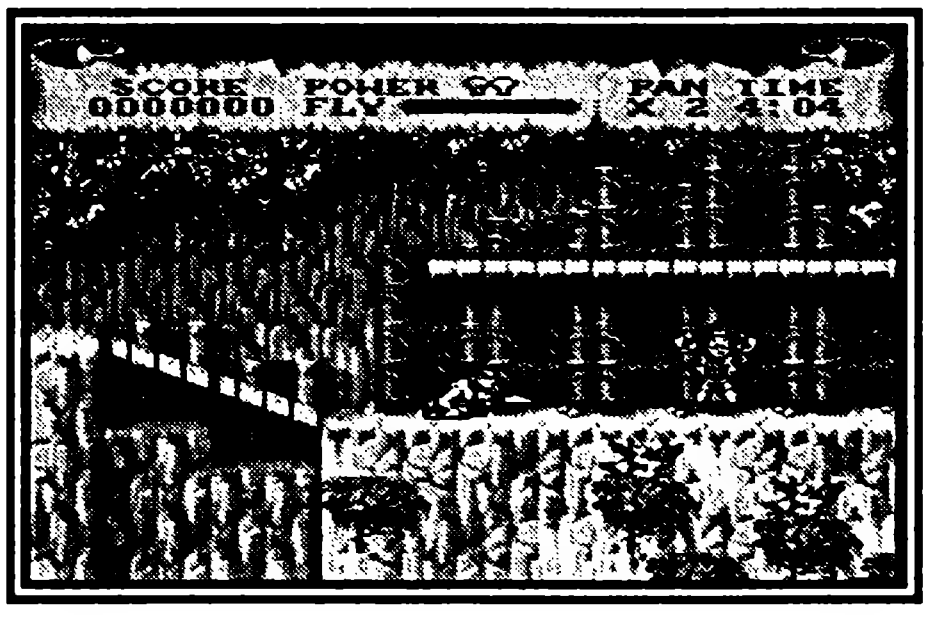


вам немного зазеваться. Так что зевать, как и всегда, не стоит, тем более, что, как говорится, все гады живучие, и бить этих злодеев придется как минимум по два раза. Когда же вы их всех, наконец, уделаете, Питеру предстоит перелететь через гигантский водопад. И без двойного запаса звездной пыли здесь не обойдешься никак. Чтобы встретить Тинкербел, лететь придется понизу. Восстановив запас, мчитесь вправо вверх. Дальше придется переплыть залив, большой-пребольшой. Но не впадайте в явно преждевременную панику, дружественное местное население не оставит вас без помощи, откомандировав группу русалок оказывать вам физическую и моральную поддержку. Теперь на горизонте появляется босс этого этапа. Это небольшое пиратское судно, хорошо умеющее летать. Конечно, это еще не корабль Джеза Крюка. И чтобы одолеть это летучее плавсредство, бить надо крепко, не стесняясь, прямо по морде. По наглой корабельной морде, которую противник не может спрятать после каждого залпа в вашу сторону. Очевидно, интересуется, удалось ли ему вас потопить. Вот тут-то он и оказывается уязвим! Он вылезает проверить, не покончено ли с вами, а вы ему как врежете! Ничего, разок-другой по мордам схлопочет, и вы можете слегка отметить очередную славную победу!

После праздника вам предстоит побродить в темной-претемной пещере. Флору ее составляют, в основном, неприятные и далеко не безвредные змеи и летучие мыши, а фауну, если такое выражение уместно применить в данном случае, преострые сталактиты, которыми просто зарос потолок пещеры. Так что берегите голову, она вам еще пригодится в жизни! Потерянные мальчики очень боятся темноты пещеры, поэтому вы не встретите их даже у самого выхода, за что мы с Питером, будучи людьми как никак взрослыми, великодушно простим.

Следующий этап полностью обледенел, а босс явно не лишен легкой технической гениальности, которая и позволила этому местному Кулибину придумать на вашу голову, которую вы так удачно сберегли на предыдущем этапе, выдумать зловредный агрегат, из которого регулярно вылетают шарики со взрывчаткой и направляются в сторону нашего героя. При этом он еще довольно грамотно выбрал место своей дислокации, забравшись в яму, дно которой усеяно ну очень острыми сосульками. И вот сидит он в этой яме в обнимку со своим чудом местной инженерной мысли, постреливает с занудней шей регулярностью в вашу сторону и наивно полагает, что вы сейчас как дурак начнете в него мечом тыкать, а он при этом вам, так сказать, посильный вред наносить. А вот вы лучше сделайте просто, применив против злодея его собственную тактику — близко не подходите. Чудо же техники обращайте про-



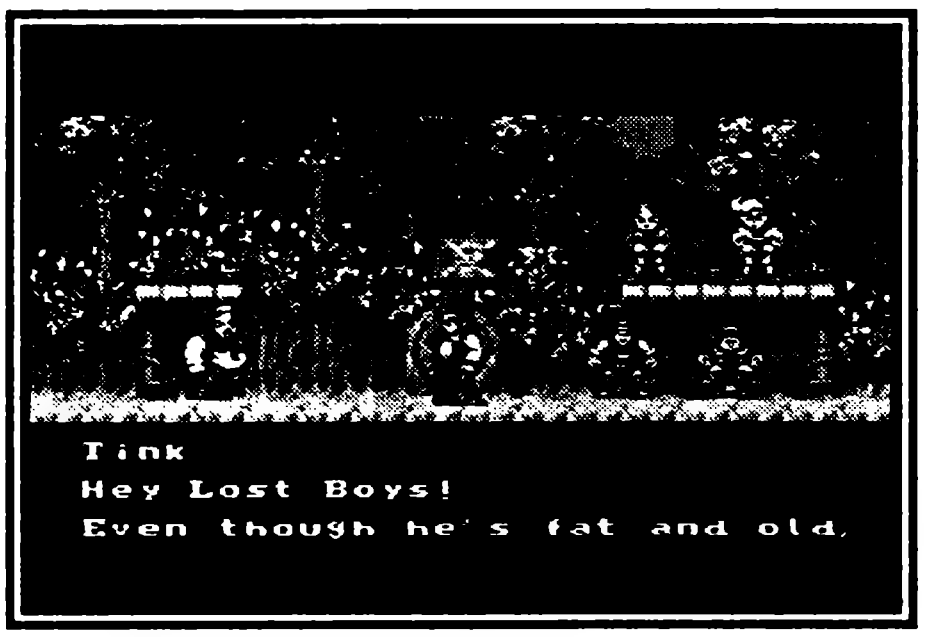


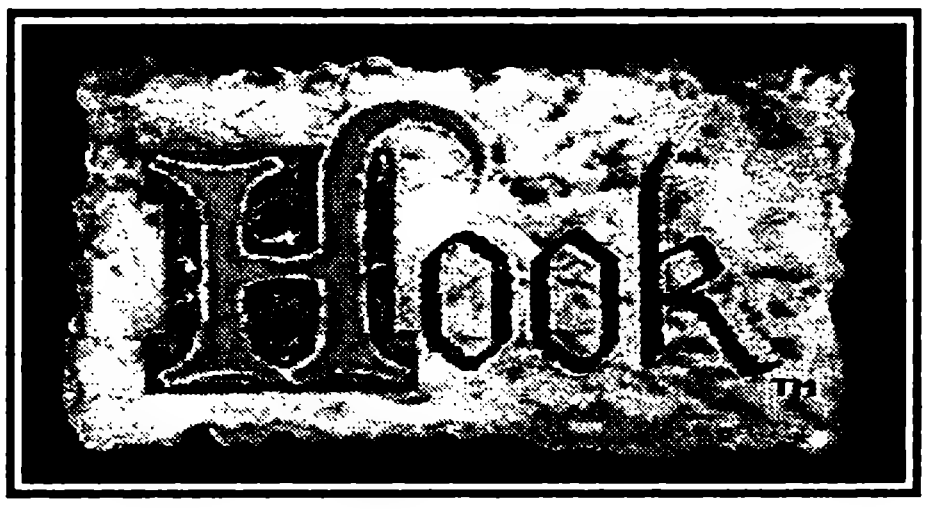
тив ее владельца, заманивая шарики на середину экрана, а оттуда сбивая их, куда бы вы хотели? Вот именно, что прямешенькой наводкой на голову противника. Будет знать, как использовать творческие способности во зло!

После заснеженных скал вас поджидает исполинский лес. Ну, то, что он исполинским назван кое к чему, как никак обязывает. То есть брести вам по нему придется долго. И деревья в нем карликовыми не назовешь. Особенно приятно с такого дерева вниз сверзиться, эта выходка никому еще даром не обходилась, так что и пробовать не советую, разве что вам ни с того, ни с сего стало совершенно не жалко жизней. Но недолго вам придется просто плестись через страшный лес и бояться. Скоро придется изо всех сил стараться удрать от стремительно надвигающейся правой границы экрана. Не забывайте при каждой возможности стрелять у Тинкербел дополнительную звездную пыль, в этом идиотском лесу легче выжить без оружия, чем без этой самой пыли.

Дальше ваш любимый герой опять попадает в горы, опять попадает в подземелье, где ему придется долгое время спускаться все ниже и ниже, играя в пятнашки с блуждающим огоньком, с которым сталкиваться явно не стоит, а убежать от него раз и навсегда тоже себе дороже. Как-то в этой пещере не предусмотрено другого источника света для посетителей. Босс этапа — скелет со щитом, которого можно бить только сзади, а подобраться к его костистой спине получается только в тот момент, когда босс в прямом смысле теряет голову от злости. И вот его голова, вернее, череп носится за вами по пещере, норовя как следует укусить, а вы тем временем спокойненько подбираетесь к безголовому остову, чтобы, в конце концов, нанести последний роковой и сокрушительный удар. Такой вот занятный поединок! Особенно приятный тем, что из пещеры уже хорошо просматривается пристань со зловещим пиратским кораблем капитана Джеза Крюка.

Правда, вы хоть и находитесь очень близко, но цели еще не достигли. Для того, чтобы попасть на пристань, придется пройти через город, где живут только пираты. На мачтах второй половины этапа засело так много аборигенов с пистолетами и бумерангами, что лучше всего с этой шайкой не связываться, а гордо облететь ее стороной. И пусть себе злятся хоть до посинения! Босс этапа, которого уж, конечно, не облетишь, с виду — ну вылитый рыцарь! Этот пират щеголяет в доспехах, появляется верхом на птице и, похоже, действительно в свободное от гадостей и подлостей время не прочь покорчить из себя благородного. Но нас он не проведет, мы-то с вами прекрасно знаем, что на-



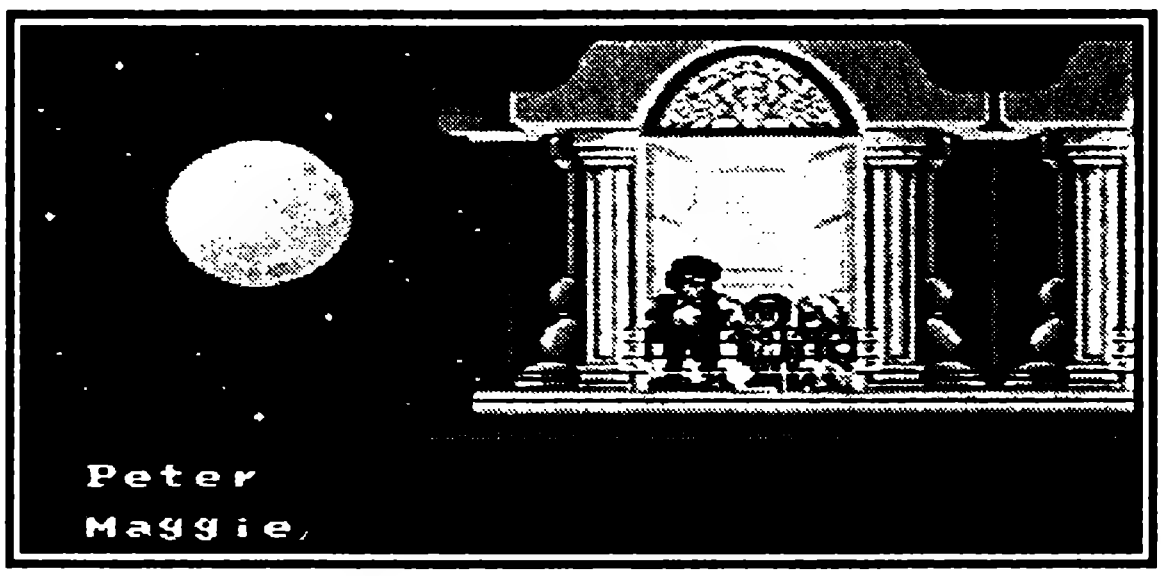


стоящие рыцари никогда не промышляют киднеппингом. Так что придется его загасить, чтобы не выпендривался!

Ну вот, город остался позади, и перед Питером высится громада последнего оплота коварного пирата Джеза Крюка. Вам предстоит пробираться по кишмя-кишащему пиратами кораблю от трюма до верхней палубы. Не премините отыскать в трюме маленькую комнатку, где имеется стреляющий меч, в хозяйстве вещь, как уже известно, весьма небесполезная. А когда увидите Тинкербел, знайте, что финишная прямая уже недалеко, осталось лишь прошмыгнуть мимо пиратов с пистолетами и пролететь по коридору с шипами. На верхней палубе вас уже дожидается одинокий Том Бат. Но рано вам выпускать джойстик из натруженных рук, это еще не конец этапа, а всего лишь так давно обещанная помощь. Том Бат легко и радостно очистит от пиратов палубу до самого бушприта, где вас уже поджидает...Кто? И как вы только догадались? Действительно, вас поджидает самолично Джез Крюк!

Ну, вот и настал час того самого решительного и смертельного поединка, на который капитан Крюк так коварно заманил Питера. Главная сила капитана — длинная шпага и мощные удары, а ваш козырь — скорость. Когда сраженный пират наконец-то свалится с бушприта, на палубу спустится Руфио с детьми Питера, которые пошли явно не в отцовскую породу. Это же надо столько времени чинно просидеть в плену! Папаша в их годы вон каким уже героем был, а они? Только на папочкину помощь и могут рассчитывать, нет, чтобы самим какой-нибудь подвиг совершить да и освободиться. Тогда бы и несчастья не случилось. Потому что в тот самый миг, когда все уже так обрадовались, на экран вылетел клинок и смертельно ранил Руфио.

Второй поединок с коварным капитаном выделен в отдельный, на этот раз действительно заключительный этап. Вам предстоит выбить у капитана его знаменитый крюк и еще раз показать свое мастерство фехтовальщика. И только после этого Питер навсегда покинет Нетинебудет и вернется в наш мир, где его ждут родственники, жена, престижная работа, борщи и тапочки. Может хоть теперь он одумается и перестанет воспитывать детей в классическом стиле старого брюзги, убедившись на практике, до какой степени он подавил в них творческое начало и инициативу своими нотациями. Ну это же надо, все-превсе время активных боевых действий дети самого Питера Пэна просидели в плену и ни разу не рыпнулись! Так что нашему герою есть о чем подумать на досуге! С чем его и поздравим и оставим в покое. Хотя как знать, как знать! Могут ведь еще кино снять, а потом и игрушку придумать! Так что, будучи хроническими оптимистами, не будем навек прощаться, а просто хором скажем: «До свиданья, Питер Пэн!».



HURRICANES

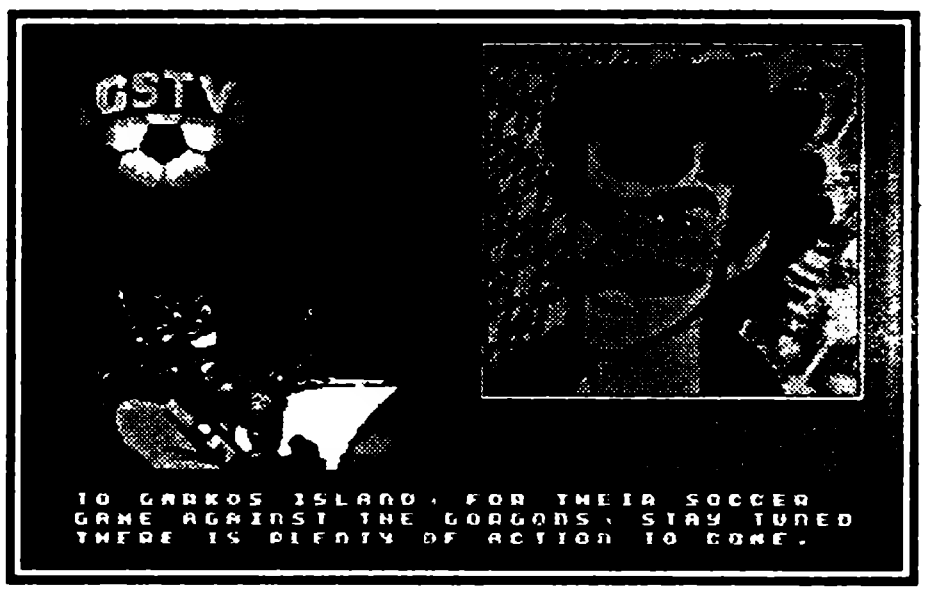
УРАГАНЫ

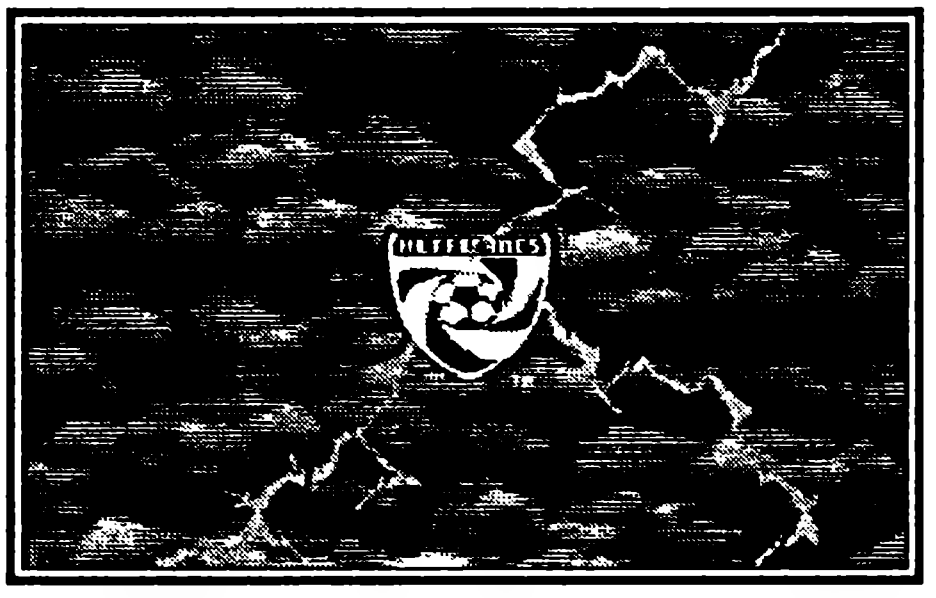
US Gold ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Если вы, бросив мимолетный взгляд на обложку картриджа, сделали скороспелые выводы о том, что данная игра является футбольным имитатором, то вы столь же явно неправы, сколь явно видите на этой обложке действительно футбольную команду, да еще и с мячом. Потому что ничего общего с футболом, кроме этого самого мячика, эта игра не имела, не имеет и в обозримом будущем иметь не собирается! Поэтому пройти мимо только потому, что у вас на футбол аллергия, а от обилия разыгранных имитаций застарелая депрессия, будет действительно непростительной ошибкой!

Описание игры

Скорее, она похожа на спортивное ориентирование, потому что смысл заключается в беге по пересеченной местности, а чтобы жизнь совсем уж медом не казалась, получите оружие, то есть этакий мирный и безобидный с виду мячик, который напоминает далекое детство и девочку Таню, которая слывет большой любительницей поронять сии спортивные снаряды в речку. Возможно, некоторые из вас уже вспомнили игру Macro"s Magic Football, подобную той, которую я описываю в данный момент, но в отличие от нее, Hurricanes гораздо ближе к реальной жизни, и какая бы то ни было магия в ней отсутствует. Просто одной футбольной команде, Хурриканам, не дает житья другая команда, Горгоны, которые, будучи на прямую связаны с преступным миром, не желают, чтобы Хуррикане выиграли чемпионат мира по футболу. Ясно, что спонсорская помощь от одного из криминальных авторитетов не способствует повышению морального уровня в рядах Горгонов, поэтому ожидать от них можно чего угодно. И начали они с того, что стали всячески саботировать продвижение Хурриканов, которые, не будучи полными лопухами, быстро поняли, кто, не щадя живота своего, подстраивает им всякие пакости. И тогда Хуррикане приняли коллективное решение: сперва разобраться со злодеями, а потом уже завоевывать сердца болельщиков и золотые медали чемпионата мира. Конечно, ваши сердца целиком и полностью за честный спорт, вам не по душе, что прекрасная во всех отношениях команда рискует выступить неудачно только потому, что какому-то мафиози пришла в голову блажь вмешаться в поединок самых достойных, чтобы доказать самому себе, что с деньгами всего можно добиться, да и продажные Горгоны, очевидно, не внушают вам





особых симпатий. Что ж, в таком случае за дело, друзья! У вас имеется в наличии отличный шанс восстановить справедливость и помочь Хурриканам добраться до спортивной базы, находящейся на острове, чтобы хорошенько навалять Горгонам. Им это будет очень полезно!

Играть можно одному, а можно с товарищем, но по очереди. В составе вашей команды четыре игрока, одного из которых вы, как водится, можете выбрать для игры. Замена игрока является этаким небольшим моральным поощрением и производится после качественного и полного забивания очередного босса. Итак, готовы ли вы встретить врага лицом к лицу и проверить, на что вы еще годитесь? Готовы? Отлично! Тогда вам давно пора в путь!

Стадион Горгонов расположен на острове Гаркос, район не самый легкодоступный, вплавь не добраться. Так что без самолета вам не обойтись. Конечно, американская футбольная команда такого уровня без самолета не останется, но оказалось, что коварные Горгоны уже успели провести небольшую террористическую акцию, имея в виду приковать вас к земле. Эти злобные паразиты проковыряли дырку в топливном баке, что вывело из строя вашу технику всерьез и надолго. Так что придется вам топать до ближайшего города, где есть аэропорт, или сидеть дома, мечтая о победе в мягком кресле, вспоминать былые подвиги да заплывать жирком.

1 уровень

Так как до аэропорта путь неблизкий, придется вам, дорогие мои, поиграть в Красную Шапочку, пробирающуюся к бабушке через страшный-страшный лес, где водятся всякие опасные зверушки, подкупающие своим разнообразием. Да, легко было им, героям вчерашних дней, гулять по лесам, где самыми большими неприятностями грозила встреча с единственным на всю округу серым волком, другое дело нынешние окрестности густонаселенных каменных джунглей. Чего там только не встретишь! Тут тебе и белки, и броненосцы, и дикие кабаны, и даже гориллы. Последних не очень много, но до чего они противные! Если посягательства прочих милых зверушек можно просто игнорировать, то с этими, мягко выражаясь, человекообразными придется разбираться сразу, иначе они привяжутся, будут преследовать, приставать,

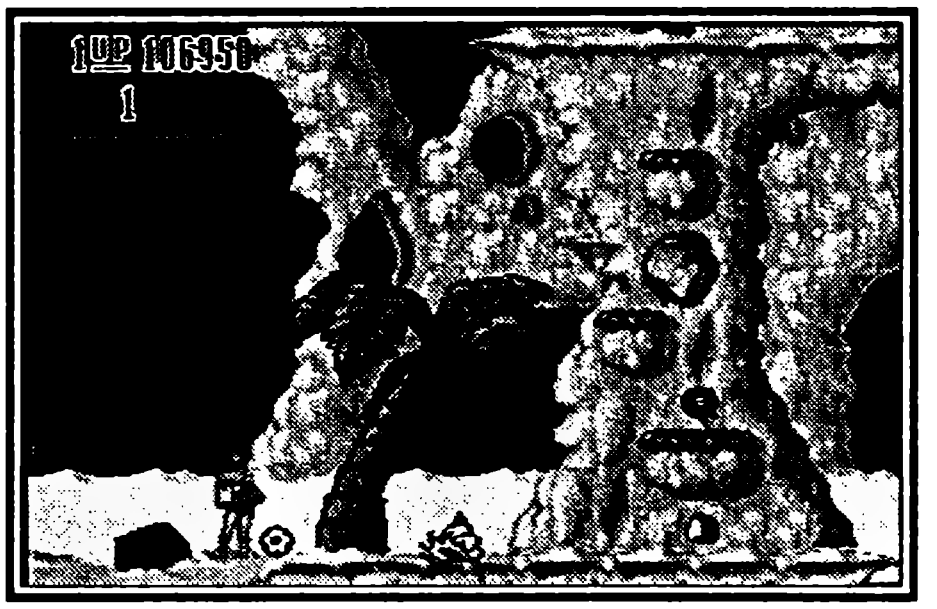
жить спокойно не дадут. Так что мой вам совет: гасите ворогов без малейшего промедления!

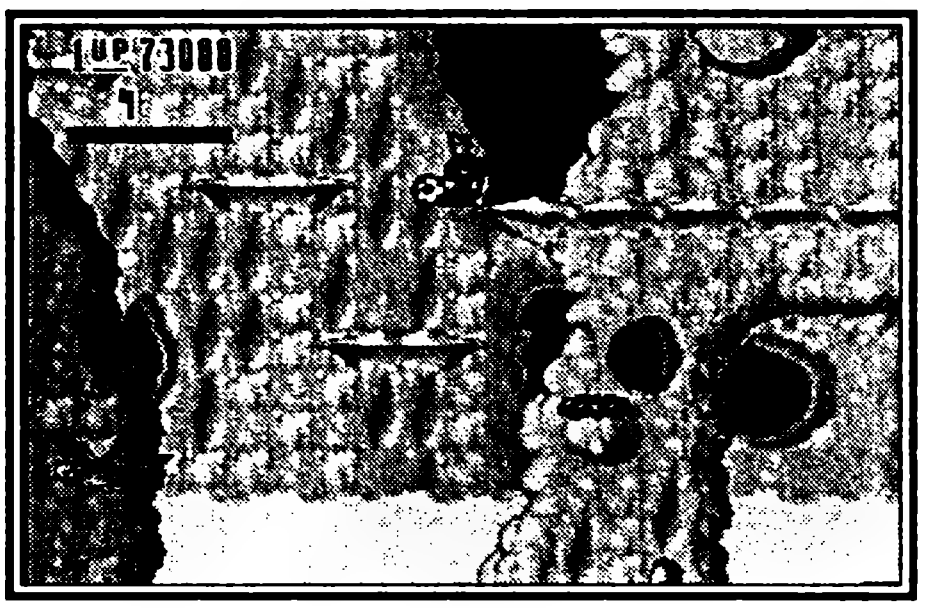
И помните, передвигаясь по лианам, натянутым между деревьями: когда будете спускаться вниз, не угодите на шипы.

После небольшого лесного массива вас ждет еще немножко испытаний, преодолев которые вы можете поздравить себя, любимого, с полным прохождением. Правда, пока только первого уровня, который, кстати, проходится достаточно легко. Главное при этом только не забывать о точках записи, выглядящих как флажки, чтобы не начинать все сначала в результате нечаянного падения в яму. Так что рано вам, ребята, радоваться, слишком рано.

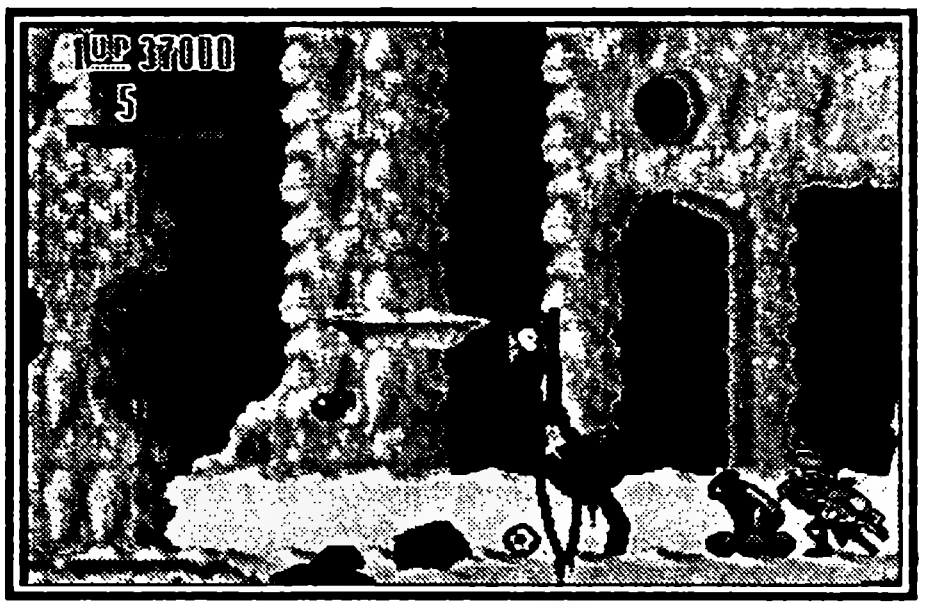
2 уровень

Придется вам еще попотеть, пробираясь к аэродрому, который спрятали так, как не снилось самым опытным маскировщикам времен второй мировой войны. Теперь на вашем пути встают прибрежные скалы, то есть еще одно естественное препятствие. Лучше держаться повыше, так как внизу водятся огромные и голодные аллигаторы, лязгающие зубами в ожидании сытного завтрака, за который вы сойдете с большим успехом. Так что лучше на сегодня оставить злобных рептилий голодными, а себя живыми, и вниз особо не заглядывать, тем более что наверху еще и лишнее продолжение можно случайно обнаружить, которое в хорошем хозяйстве никогда лишним не окажется.





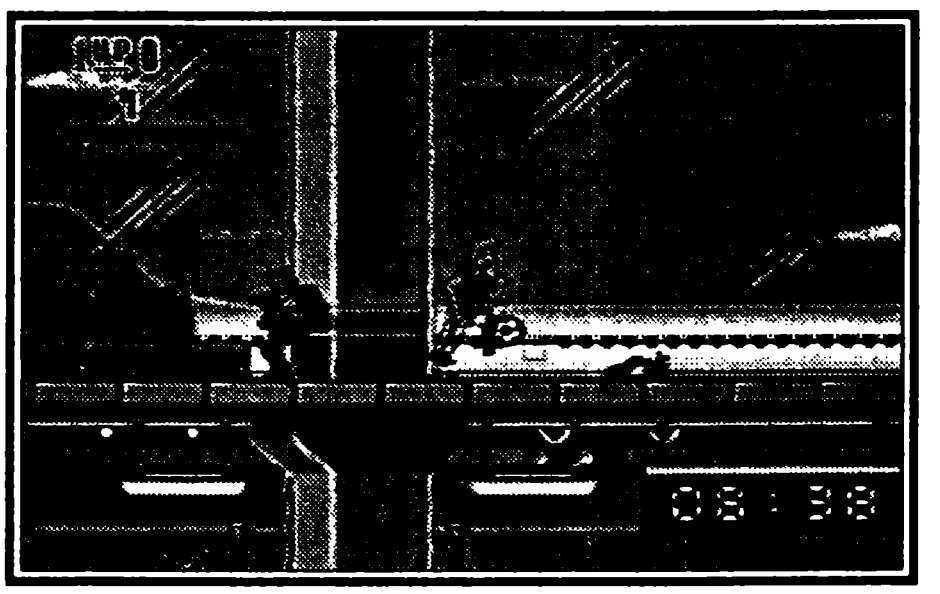
Для того, чтобы прыгнуть повыше, используйте пальмы, но сам момент прыжка выбирайте с умом — в небе парят гордые птицы орлы, которые не привыкли, что на их территории скачут инородные предметы, то есть вы, и поэтому они, орлы, совершенно не имеют привычки смотреть, куда они парят. А для вас столкновение с ними в небесной лазури чревато всего-навсего полной и стремительной потерей высоты и гибелью в пучине морской.



А еще здесь обитает целая банда пиратов, которых, естественно, хлебом не корми, дай на кого-нибудь напасть. Разобраться с командой Веселого Роджера, вооруженной пистолетами, не составит труда, а вот с самим капитаном предстоит серьезная битва, хотя он всего какой-то жалкий полубосс и вооружен всего-навсего жалкой пушкой. Встаньте в левом углу и уворачивайтесь от ядер, между делом стараясь влепить мячом по спине злодея. После нескольких попаданий он больше не сможет вам помешать, его пепел развеется по ветру. Выход с уровня находится в верхнем правом углу.

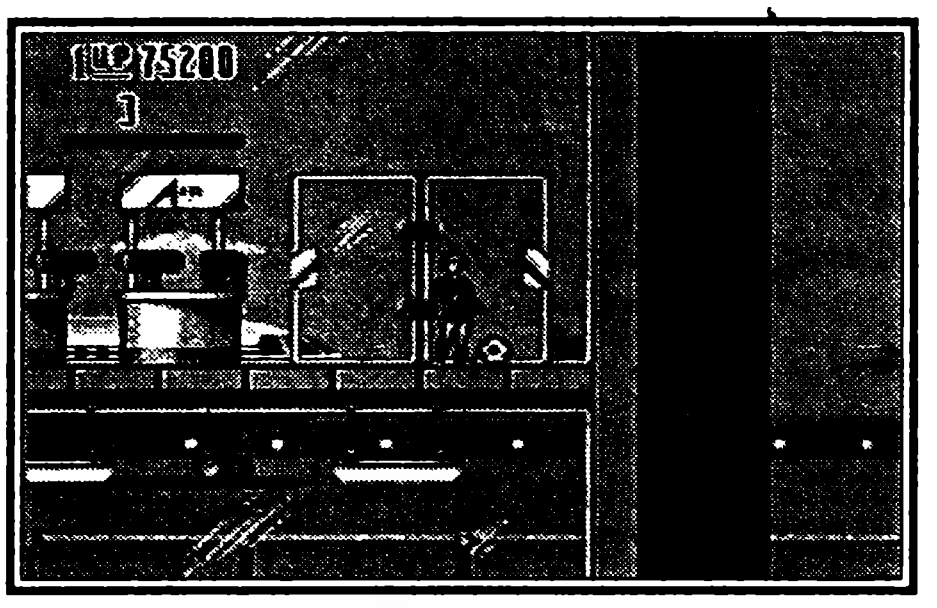
3 уровень

Ну, вот и аэропорт. Стоило посетить эти места хотя бы ради того, чтобы своими собственными глазами убедиться, что уровень развития техники и уровень развития мозгов связаны гораздо слабее, чем принято считать. Казалось бы, раз есть аэродром, значит, цивилизация сюда уже добралась, но не тут-то было. Уровень населен такими подонками, что по сравнению с ними голодные аллигаторы — и Гегель, и Шлегель, а необузданная горилла из джунглей — девица-институтка. Они как дети катаются на скейтах, стреляют из рогаток и управляют игрушечными машинками, но не радостно и полезно, как это делают настоящие дети, а в целях хулиганства и прочих безобразий. Кроме того, по всему зданию аэропорта Горгоны расставили своих охранников. Для того, чтобы миновать такого, достаточно влепить ему как следует мячом по фуражке. Горгоны, имеющие финансовую поддержку от криминальных структур, не поскупились и дали взятку сотрудникам аэропорта, поэтому пробраться на аэродром просто не удастся, придется пробираться через багажное отделение. Самый опасный участок пути — ленточный транспортер. Можно напороться на багаж и познакомиться с устройством передаточного механизма движущейся ленты.



На аэродроме вас поджидает первый серьезный босс — вертолет. Он летает то сверху, то снизу, поэтому рекомендую добежать скорее до большой кучи багажа, и за дело. Цельтесь по пилоту, и вскоре он, не выдержав напора, вывалится из кабины. Ура, а теперь, мои дорогие, пристегните ремни и приведите кресла в вертикальное положение, мы наконец-то взлетаем. И все-таки эти Горгоны успели сделать вам еще одну гадость. Во время полета вытекло все топливо, и самолету пришлось

совершить вынужденную посадку где-то на Диком Западе. Хорошо еще, что никто из пассажиров не пострадал. Хурриканы узнали, что неподалеку находится железнодорожная станция. Поэтому они решили добраться до нее и доехать на поезде до какого-нибудь аэродрома.



4 уровень

Ох, уж этот Дикий, если не сказать просто жуткий, Запад. Куда ни глянь, везде он, везде зловещие заброшенные города, населенные призраками ковбоев, которые, по-нашему, просто пастухи. Если принять на веру (а что вам еще остается?), что во времена освоения Америки строились деревянные многоэтажные дома, то, коли в игре они присутствуют на каждом углу, используйте-ка вы вместо отсутствующих лестниц водопроводные трубы. Этим бывшим ковбоям только бы пострелять, нет, чтобы расставить в опасных местах таблички «Осторожно, зыбучие пески!» Но им, призракам, эти дела жить не мешают, так что делать нечего, придется под ноги смотреть. Может, это и к лучшему, а то наступите невзначай на черного скорпиона, а он, между прочим, давно и по делу занесен в Красную книгу и исчезнет под вашей тяжестью с лица Земли столь редкий вид. Правда, вместе с вами.

5 уровень

Непонятно, зачем, но Хурриканов занесло в огромный особняк с привидениями, и вы теперь должны помочь им выбраться оттуда, тоже не очень понятно, зачем. Но, как говорится, что думать, трясти надо. Так что не философствуйте, а действуйте, подобно герою данного анекдота. Иначе приедут агенты Малдер и Скалли, чтобы обследовать очередную паранормальщину, а это совсем другая сказка. В доме, как и положено, эти самые паранормальности так и кишат, хватает и призраков, и летающих предметов, и прочих прелестей. Чтобы не тратить много сил и места на описания, скажу коротко, но емко — придется вам, мои дорогие, столкнуться почти со всеми проявлениями потусторонних сил. В коридорах особняка можно запросто запутаться, а ваше и без того незавидное положение усугубляет большое количество лифтов и почти полное отсутствие пополнителей энергии. Если же вы ухитритесь не запутаться, и вас не поглотят препротивнейшие эктоплазматические сгустки, то вы без потерь и с честью выберетесь из особняка и попадете на следующий уровень.

6 уровень

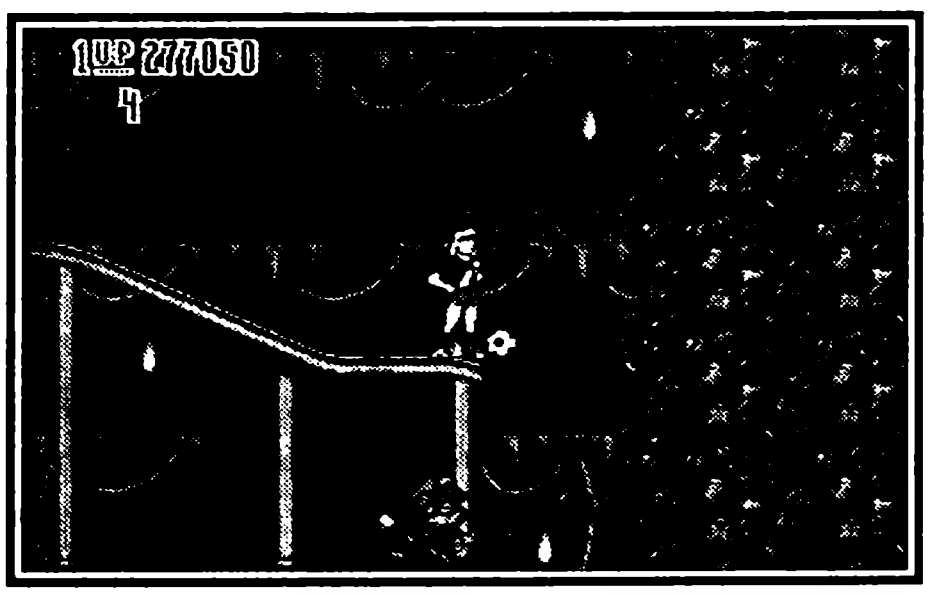
Поздравляю вас, вы попали в старые заброшенные шахты! Неприятности, естественные для подобных мест, водятся в изобилии, помощи ждать не приходится, так что надейтесь, родимые, сами на себя. Тут повсюду гуляют бастующие, а поэтому весьма нетрезвые гномы-шахтеры, которые во всем, что шевелится, видят классового врага, и поэтому весьма не прочь поковыряться в вашем теле ржавой киркой. Вам, кстати, тоже не мешает обзавестись подобным орудием каторжного шахтерского труда, которое забастовщики побросали где попало. Честно говоря, для меня осталось загадкой то место, откуда при ударе мячом сыплются камни. Найдя столь необходимый вам инструмент, вы сможете забраться на недосягаемую ранее балку, а там уже и до босса рукой подать. Он очень смахивает на гибрид коровы и футболиста, потому как имеет рога, коими умело пользуется, протыкая ваш мячик. В остальном рогатый довольно безобиден, гораздо больший ущерб вам могут принести валуны, скатывающиеся сверху, и вагонетки, в свободном падении запросто сбивающие вас с ног. Все это чередуется в незамысловатой последовательности, а увернуться вы сумеете. Бить надо по рогатому, несмотря на то, что тот усердно занимается своим гнусным вредительским промыслом, раз за разом протыкая ваш многострадальный мячик.

7 уровень

И снова лес, на этот раз для разнообразия населенный пигмеями, ежами и птицами-носорогами, которых, кстати, можно использовать в качестве транспорта. Пигмеи построили на ветвях множество ветхих настилов, и если вам не надоест падать с них, то, быть может, вам удастся достичь продолжения, лежащего в недосягаемом с земли месте. В остальном же этот лес проходится так же, как и предыдущий.

8 уровень

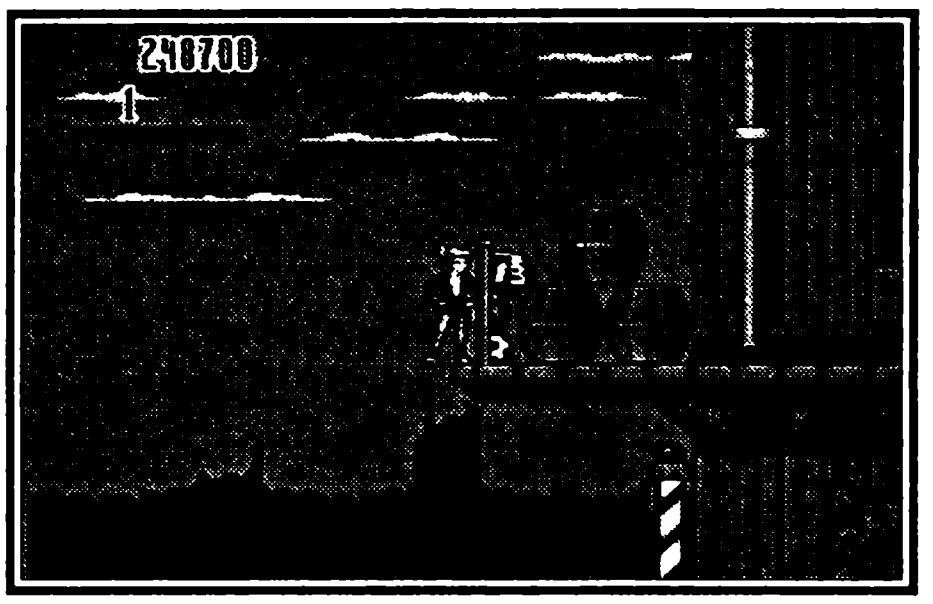
Хурриканы ненароком забрели в заброшенную пирамиду древних инков. Редко кому удавалось выбраться отсюда живым. Придется вам попытаться стать одним из этих счастливцев, а иначе... Пирамида населена духами усопших, которые почему-то не хранят вселенского спокойствия при приближении к их особам посетителей. Наоборот, к этому делу они относятся крайне нервно. Встреч с расхитителями ценностей и пауками опасаться не стоит, но бойтесь упасть в горячую лаву или попасть под многотонный кулак каменного истукана, ничего хорошего, как вы догадываетесь, из этого не выйдет. Для переправы через лавовые бассейны ис-

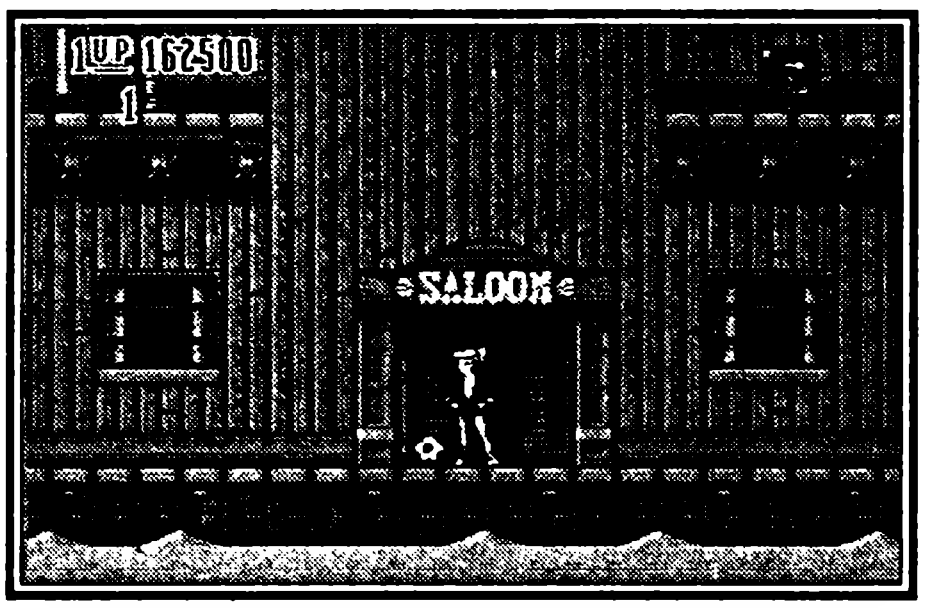


пользуйте плавающие камни, которые приводятся в движение прыжками. Для перемещения с этажа на этаж вам придется использовать лифт, но он пока закрыт. Ищите драгоценные кристаллы для того, чтобы двери открывались. Выход же находится на самом верху пирамиды.

9 уровень

Вот, наконец, и железнодорожная станция, но, увы, поезд уже практически отошел, а вы еще даже билеты купить не успели. При этом с глубоким прискорбием извещаю вас о том, что вы потеряли ни за что, ни про что, увы, целую молодую и цветущую жизнь. Она ушла от вас в расцвете возможностей, такая нужная, такая важная, и такая, наконец, просто приятная и хорошая, что с горя вы плюете на все условности и приличия и забираетесь в поезд без всякого подобия билета, то есть, попросту говоря, «зайцем». Тем более что основной состав пассажиров воспитанием не блещет, это типичные представители самых маргинальных кругов Дикого Запада, которые все сплошь особо опасные террористы, которых хлебом не корми, только дай динамитом покидаться. Лучше с ними не встречаться нос к носу, для чего лучше всего в вагоны не соваться, а пробираться по крышам. Добравшись до паровоза, вы встретитесь с футболистом, временно заменяющим сброшенного машиниста. Это и есть третий босс. Что делать? Я на вашем месте, не





обращая особого внимания на его атаки мячами, выбрал бы такое местечко, откуда можно бить по противнику, и при этом мячик бы сразу отскакивал назад, ко мне. Такая хитрая тактика позволяет увеличить скорострельность и быстрее покончить с врагом.

10 уровень

Наконец, поезд подъехал к перрону, и Хурриканы поспешили в аэропорт, где их встречали уже знакомые лица и морды. Злые шавки Горгонов кишели повсюду, хотя скейтбордистов при этом тоже было хоть отбавляй. Но отбавить не получится, поэтому придется немножко повоевать. Присутствие в аэропорту Горгонов заметно даже по его внешнему виду, так здесь все искорежено и поломано. Правду, видно, говорит на-

родная пословица про то, что сила есть, ума не надо. Выход с уровня ищите в подвале, среди ящиков.

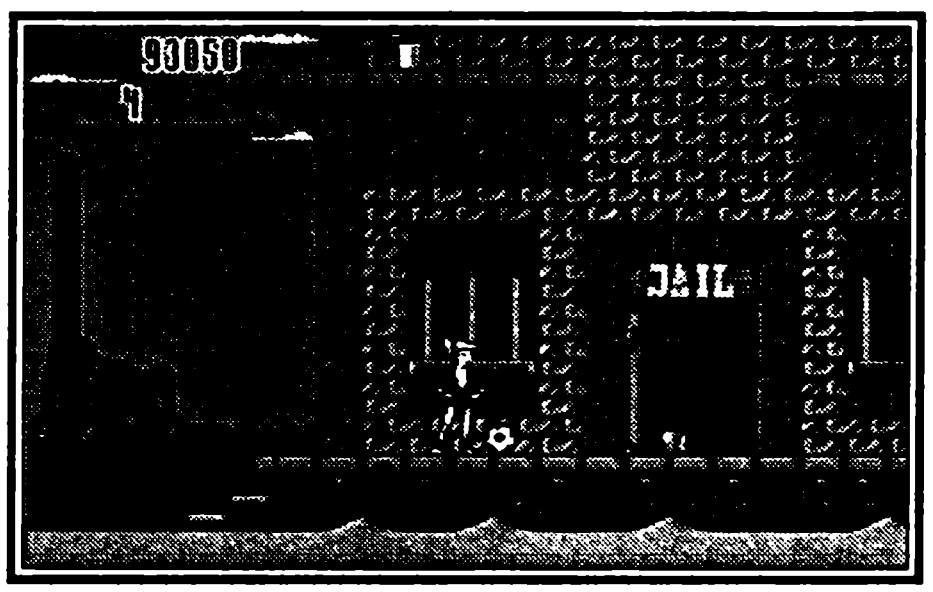
11 уровень

По дороге к спортивной базе Горгонов вам предстоит преодолеть еще одни джунгли. Не понимаю я этих программистов, неужели так трудно придумать что-нибудь новенькое. После игры некоторое время на полном серьезе кажется, что весь мир представляет из себя сплошные джунгли, но во всех городах есть аэропорты. Остается, правда, надежда, что дальше они приготовили нам какой-нибудь сюрприз, а она, надежда, как всем известно, умирает последней.

А! Новиночка! Правда, не самая приятная, но, простите, когда вам все казалось скучным, легкопроходимым и банальным, вы, кажется, скулили хоть о чем-нибудь новеньком, а теперь недовольны? Вы в болоте, дорогие мои, как это ни прискорбно! А оно, как известно, буль, буль, буль, и ничего больше, правда, может при этом запросто засосать. Так что придется пробираться по веревкам, натянутым сверху, но и там что-то все время капает, так что будьте бдительны. Что, естественно, не помешает вам и на суше. Потому как вертолет, например, может запросто винтом порубать или, что еще хуже, какой-нибудь кузнечик вас до смерти «закузнечит», они, эти насекомые, такие, им палец в рот не клади. На этом уровне можно найти продолжение, если спрыгнуть с веревки, не доползая немного до конца.

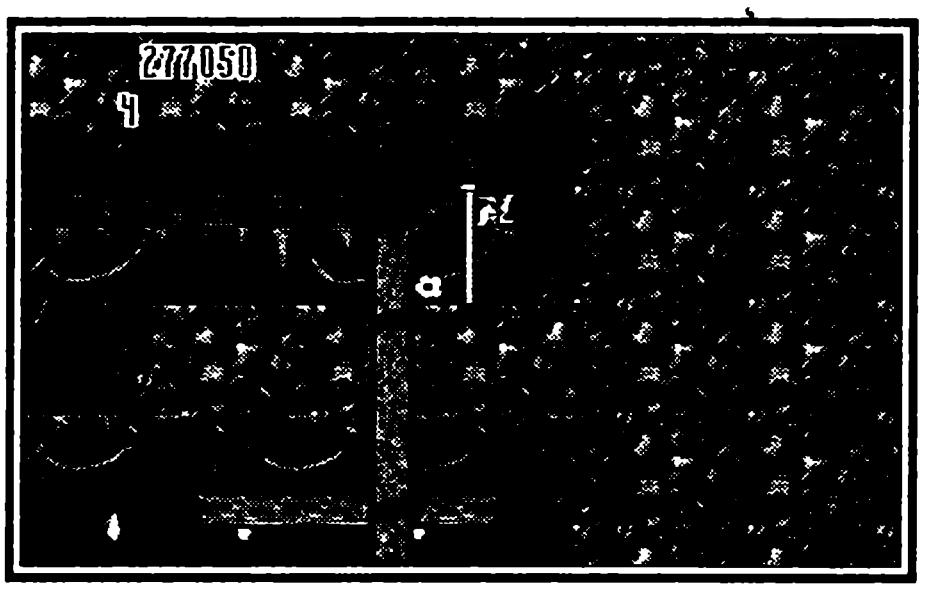
12 уровень

Джунгли позади, и вы на стадионе, неподалеку от спортивного зала Горгонов. Вас заметил один из членов вражеской команды и побежал предупредить охранников. Необходимо его опередить, потому что иначе охранники вас не пропустят ни за что на свете. И тогда вам не останется ничего другого, как пойти и утопиться, чтобы не мучиться, благо рядом расположен прекрасный бассейн, очень подходящий для смерти через утопление. Так что стоит все-таки поторопиться, в верхнем правом углу бассейна появился счетчик времени, что вполне можно отнести к разряду мрачных предзнаменований. Чтобы увеличить запас времени, надо найти песочные часики, а чтобы собачки не приставали, собирайте для них косточки, одна из них лежит на крыше. Я бы вам посоветовала заниматься собиранием призов во время передышек между стометровками.



В конце забега вас поджидает босс, тоже, как водится, футболист. У него под рукой имеется целый склад футбольных мячей, а потому и скорострельность выше, чем у вас, но есть, однако, и у него своя ахиллесова пята.

И это — столбик, к которому прикрепляется сетка. Бешеная атака мяча начинается только когда вы заходите за него, так что вперед, выскакивайте, бейте, прячьтесь и так до победного конца.



13 уровень

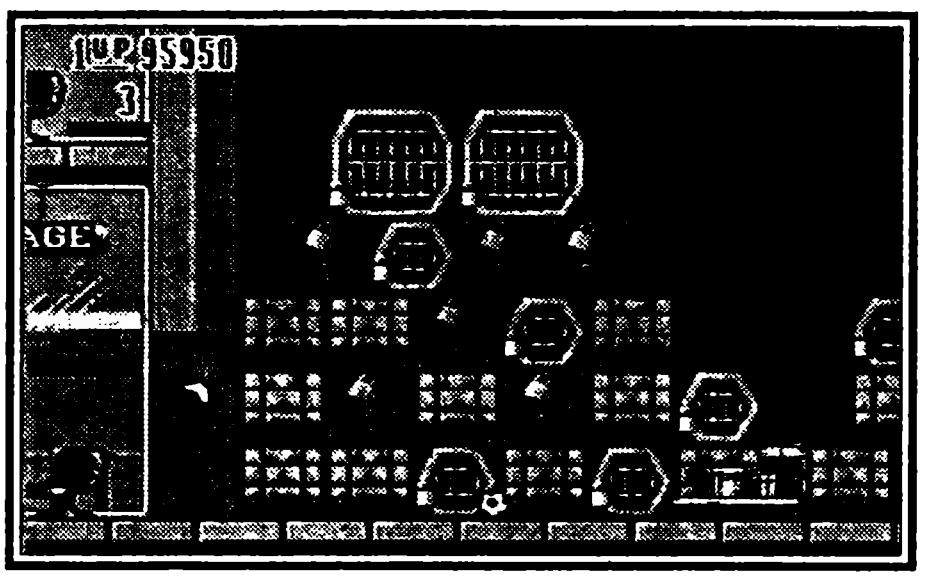
Дорогие друзья! Пора наступила собрать воедино все оставшиеся еще в вас силенки, сплотить ряды, сомкнуть коленки и единым фронтом ринуться на врага! Осталось совсем немного, вы уже практически добрались до самого логова супостата, так вдарьте же по нему, не щадя живота своего! Вперед, господа, на штурм главной спортивной базы проклятых Горгонов! Наш план таков. Никаких пролетарских методов постепенного захвата, начиная с почты, телефона, телеграфа и узловых станций метро. Мы, ребятишки, двинемся по-нашему, по-хуррикански, то есть напролом. Хочу сказать, что лезть при этом придется очень даже высоко, но промедление смерти подобно, того и гляди начнется прилив, и если замешкаетесь, рискуете захлебнуться. Поэтому постарайтесь не устраивать нервных срывов и поменьше обращайте внимание на горилл и собак, которых здесь тьма тьмущая, будто и не на спортивной базе, а в каком-нибудь заповеднике для умственно отсталых животных.

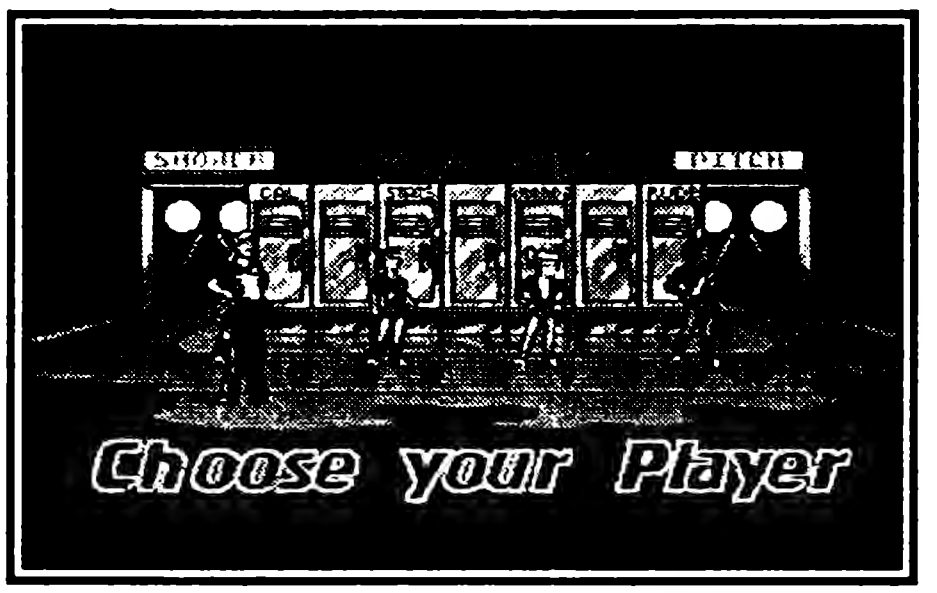
14 уровень

Итак, наша атака благополучно принесла обильные плоды. Так давайте же громить приспешников мафии на их территории. Тем более что численный перевес, похоже, наконец-то переместился на нашу сторону. Избегайте встреч с супостатскими мячиками и тяжеленными штангами. Горгоны бегают быстрее вас, поэтому, если нет особого желания быть сбитым с ног их фирменной подсечкой, останавливайте их мячом. В здании несколько этажей, и если будете бежать куда глаза глядят, то можете вскоре запутаться среди мячей и штанг.

15 уровень

Самого главного злодея в здании, естественно, не оказалось. Так что придется вам, милые друзья, обшарить весь подвал, предполагая, что трусливый босс может забиться в какой-нибудь темный уголок в надежде избежать справедливого возмездия. Темнота здесь такая, что нарваться можно в любой момент на любую неприятность.





Например, на внезапный свет фар в глаза, после чего «поскользнулся, упал, очнулся — гипс». Так что имейте в виду, что кроме вас и, предположительно, главного босса, в подвале хватает идиотов. Он просто битком набит байкерами, которым почему-то приспичило покататься на своих мотоциклах именно в подвале и именно в полной темноте. Что их в этом маразме привлекает, непонятно никому, как говорится, байкерская голова — потемки! Надеюсь, конечно, что теперь вы будете остерегаться, а если что случится, я тут не причем. Вас же предупреждали! Выбивать этих придурков из седла удобнее всего, встав на скамеечку, которая вдвойне хороша тем, что спасает от собак и скорпионов.

В конце концов, босса вы обнаружите, несмотря на то, что главный тренер Горгонов решительно поменял имидж, очевидно, мечтая обмануть вашу бдительность и скрыться. Он, конечно, попытается на вас наехать и, как назло, ни одной скамеечки рядом не окажется. Так что придется вам попрыгать. Постоянно прыгая, попасть по наглецу довольно затруднительно, поэтому драться придется долго.

Надеюсь, что вы победили, если да, то поздравляю, а если нет, то шли бы вы на улицу, голову проветрить, в нормальный футбол поиграть настоящим мячиком, что ли. Не волнуйтесь, пока вы занимаетесь этим полезным для здоровья делом, главный босс никуда не убежит. Вернетесь со свежими силами, добьете! Так что не отчаивайтесь, у вас еще все впереди!

Вместо эпилога. После расправы над злыми Горгонами добрые Хурриканы как следует потренировались, выиграли кубок мира по футболу, а потом еще много других кубков. И стали они, как водится, самой лучшей футбольной командой в мире.

Полезные советы

Прежде чем всерьез начать играть, как следует овладейте своим основным оружием — мячом. Он летит тем дальше, чем дольше вы держите кнопку. На Диком Западе, если скинуть сейф с высоты, то из него посыплются мешки с деньгами, за которые даются очки.

Чтобы получить супермяч, попадите своим, обыкновенным, в специальную урну.

Призы, которые вы можете найти:

Яблоки, коктейли, апельсины и бутерброды — в различной степени пополняют энергию. Если она полная, то вам добавляется жизнь, но при этом может стать мало энергии, и выбирайте, как говорится, сами, исходя из конкретной сложившейся ситуации.

Цветок — 10000 очков.

Серебряный кубок — 20000 очков.

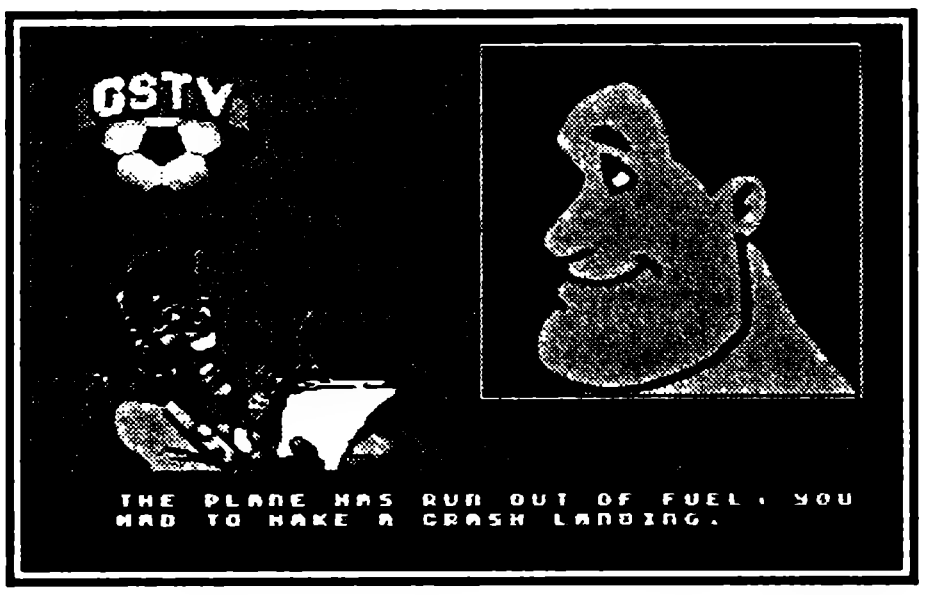
Золотой кубок — 50000 очков.

Большой синий щит — продолжение.

Большой золотой щит — конец уровня.

Маленький щит — дает неуязвимость.

Косточка — для собачки (только на 12 уровне).



Часы увеличивают лимит времени.

Супермячи:

Зеленый — создает защитное кольцо.

Красный — осколочный.

Синий — сбивает все на своем пути.

Непонятные призы:

Зеленая эмблемка с буквой Р и нечто похожее на ботинок (есть на последнем уровне).

Управление по умолчанию:

ВЛЕВО, ВПРАВО — идти, а если с кнопкой В, то бежать.

С — удар по мячу (горизонтальный).

ВВЕРХ+С — мяч летит под углом 45 градусов.

А — прыжок.

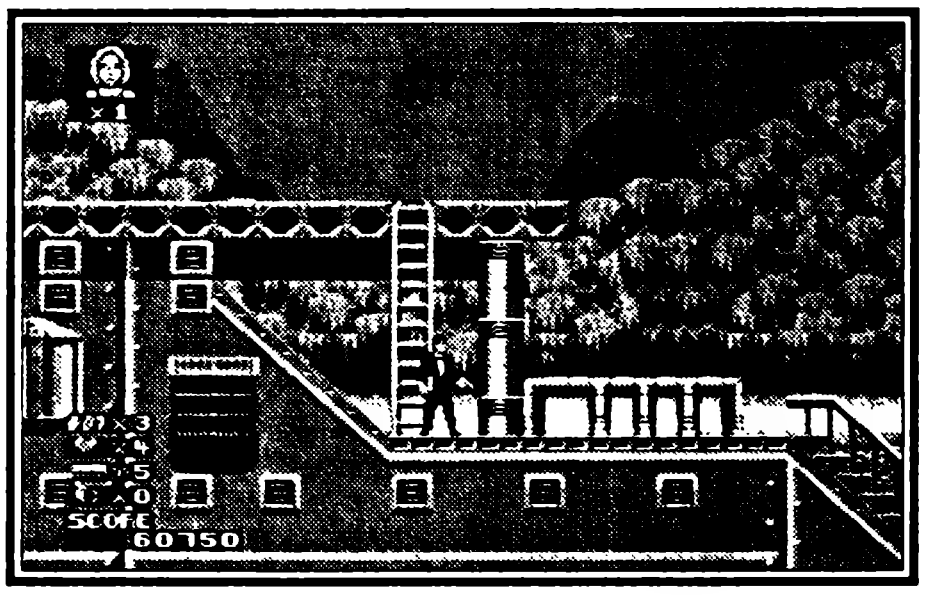
JAMES BOND. THE DUEL

ДЖЕЙМС БОНД. ДУЭЛЬ

Domark • Количество игроков 1 • Боевик
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

Никто и никогда не видел фильма с таким названием, потому что в знаменитой и бесконечной «бондиане» такого нет. Но, вспоминая знаменитое изречение о том, что никогда не стоит говорить «никогда», не стану утверждать, что такого фильма не будет, вдруг поиграют в игрушку, подумают на досуге, да и снимут. Так что будем ждать, а пока сыграем в Джеймса Бонда по полной программе.

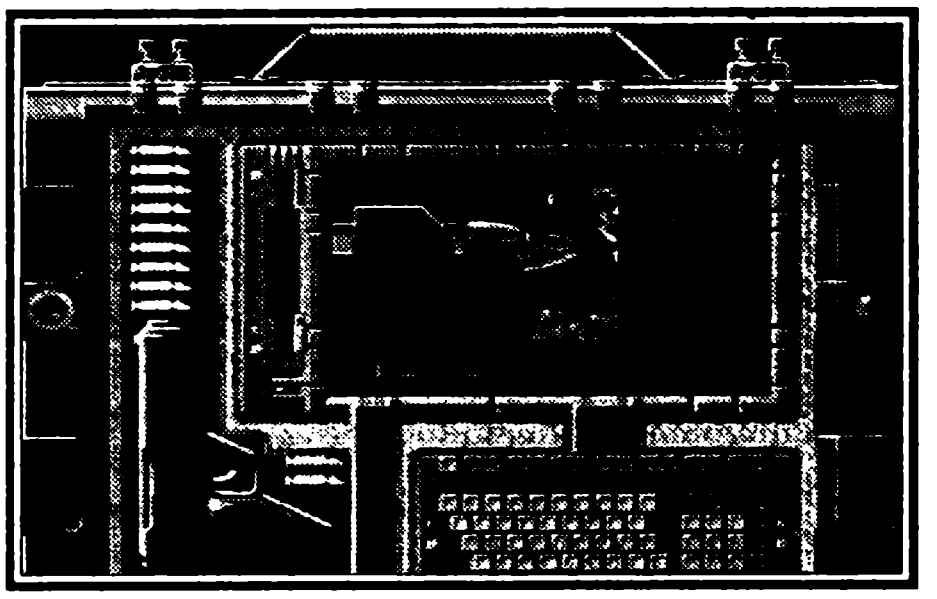
Описание игры

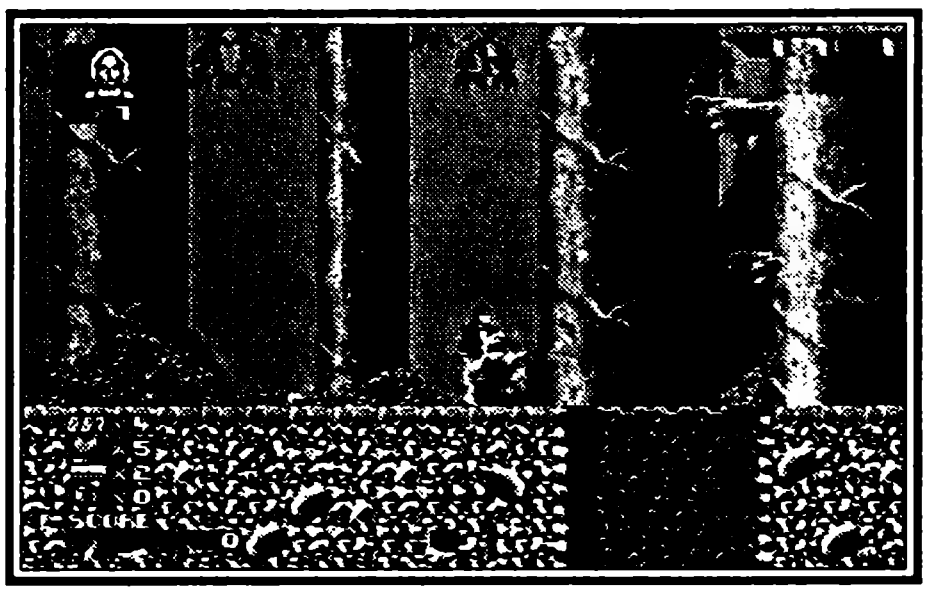


На заставке изображен Тимоти Далтон, который и снимался-то в роли знаменитого разведчика всего два раза. И сама игра не отличается особой связностью сюжета, представляя из себя скорее некоторую мешанину из эпизодов разных фильмов, что, впрочем, ее совсем даже и не портит. Ведь вам предоставляется редкая возможность померяться силами с отборными представителями преступного мира — амбалом по кличке Челюсти, супер-негритянкой Мэйдэй, толстым потомком Кунг Лао и прочими. И пейзаж будет меняться от гигантского корабля и базы в секвойевом лесу до жерла искусственного вулкана и стартовой площадки космолета, смотря по обстоятельствам. Но независимо ни от чего, отважному герою под вашим максимально чутким руководством предстоит массовый отстрел врагов, освобождение изрядного количества красивых девушек, надо будет также между делом обезвредить мощнейшую бомбу и совершить еще большую кучу столь же нелегких, но славных деяний, заслуженно приносящих супер-агенту неувядающую популярность!

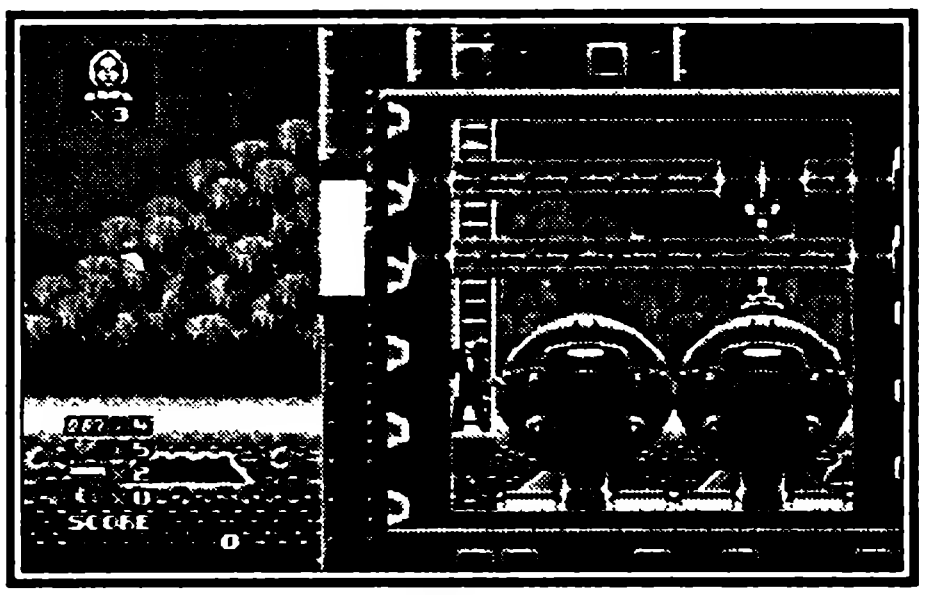
А начнется ваша славная, я надеюсь, ибо на кой ляд вам сдалась бесславная, эпопея с захвата корабля в бухте неизвестного острова. С первых же минут вы начнете получать немереное эстетическое удовольствие от обилия деталей и красочной прорисовки декораций, от великолепной анимации и очень реалистической пластики главного героя. В начале каждого уровня вы должны найти всех заложниц, число которых указано в верхнем левом углу экрана. Потому что раз Джеймс Бонд, то придется спасать красивых женщин, иначе это уже не Джеймс Бонд, а кто-то из сериала «Следствие ведут знатоки». Чтобы не возвращаться потом, спуститесь сразу по замаскированной лестнице вниз. Только не свалитесь при этом в воду, а то там вас уже ждет небольшая стайка милейшего вида акул, которые тоже не прочь полакомиться знаменитым разведчиком, не каждый день им, бедняжкам, выпадает честь так близко познакомиться со знаменитостью. Серийные враги в пределах уровня не меня-

ются. На корабле, естественно, космонавтов можно не опасаться, вас ждет нормальная ситуация разборки с моряками. Вовремя присев, вы без труда избежите их выстрелов, но стоит приучиться запоминать места их появления на экране и стрелять первым, пока его еще не видно на экране. С лестниц можно соскакивать вбок, а также цепляться за них в прыжке, но это не получается, если Бонд крутит сальто. Падение вниз с большой высоты приводит к гибели. Если же вам не повезло, но жить еще можно, вы теряете «попсинку» энергии, то же самое вы схлопочете, если войдете в контакт с раскаленным газом или пушечным снарядом, так что эти контакты следует свести к нулю. Ущерб, наносимый вражескими выстрелами, зависит от уровня сложности, они уносят от одного до трех сердечек из пяти возможных. Пополнить запас сердечек можно, освобождая девушек, при этом они вопят от благодарности, а вы получаете одно сердечко, а также успешные поиски призов, по три сердечка за каждый, обоймы и гранаты. Ведите счет патронам, потому что в разгар схватки вам не стоит терять драгоценные мгновения на такую рутину, как замена обоймы. Если у вас осталось меньше пяти обойм, просто убейте еще одного врага, он их вам добавит, но не зевайте — все боеприпасы вскоре взрываются. При потере жизни вы продолжаете выполнять задание либо с места старта, либо оттуда, где нашли последний приз, либо от активированной бомбы. Также имеется в наличии одно продолжение — с самого начала уровня и с нулевым счетом.

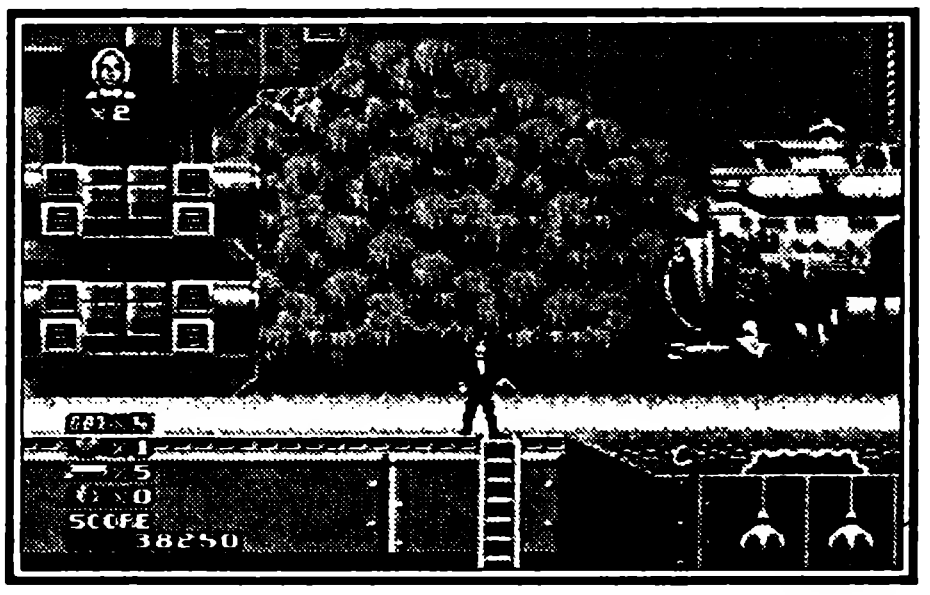




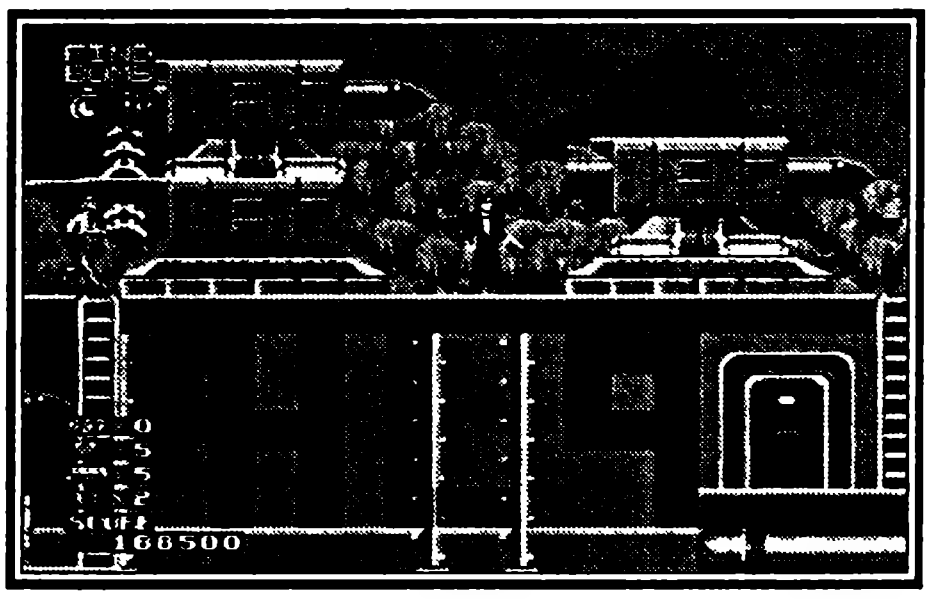
Вернувшись на палубу, старайтесь по возможности выбирать нижний путь. Как избежать удара падающим батискафом, мягко говоря, не очень понятно. Но ничего, в конце концов, неприятность эту мы переживем, тем более, что смертельной ее не назовешь. Отправив последнюю из заложниц в безопасное место, послав ей воздушный поцелуй (странный, конечно, способ, но, тем не менее, действенный), можно наконец-то приступить к более серьезным занятиям. Дотронувшись до бомбы, вы запустите обратный отсчет и поспешите покинуть помещение, пока он не закончился. Конечно, просто так, за здорово живешь, вам выйти никто не даст. Неуязвимый и смертоносный великан Челюсти сделает все, что в его силах, чтобы вас тут же и угробить, но вы перепрыгните через него, пристрелив при этом двух его прихвостней, и хотя лифт вниз здесь не предусмотрен, вы имеете все шансы выбраться, если нырнете на-



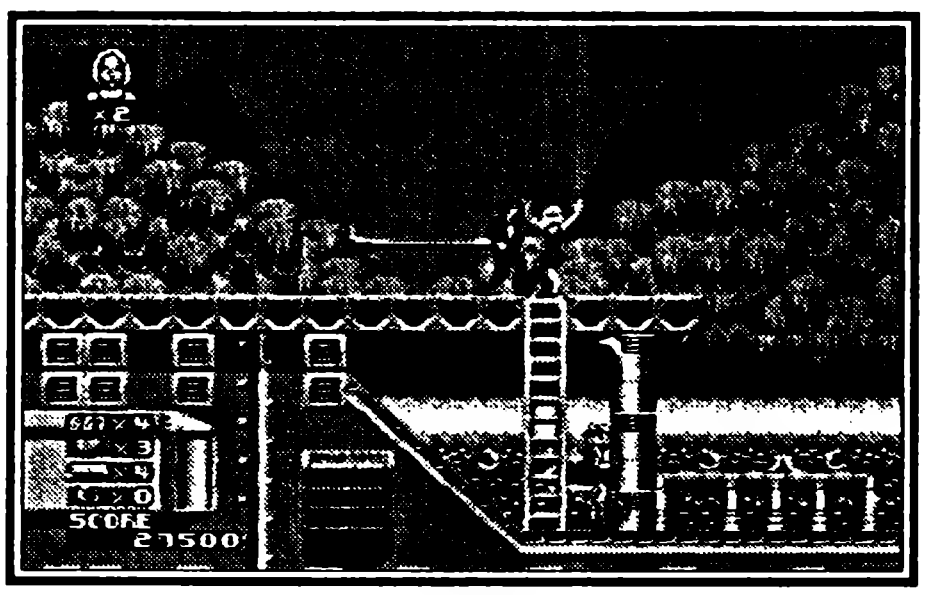
лево с правого края шахты. Зато вам доверено самим выбрать способ транспортировки героя на следующий уровень!



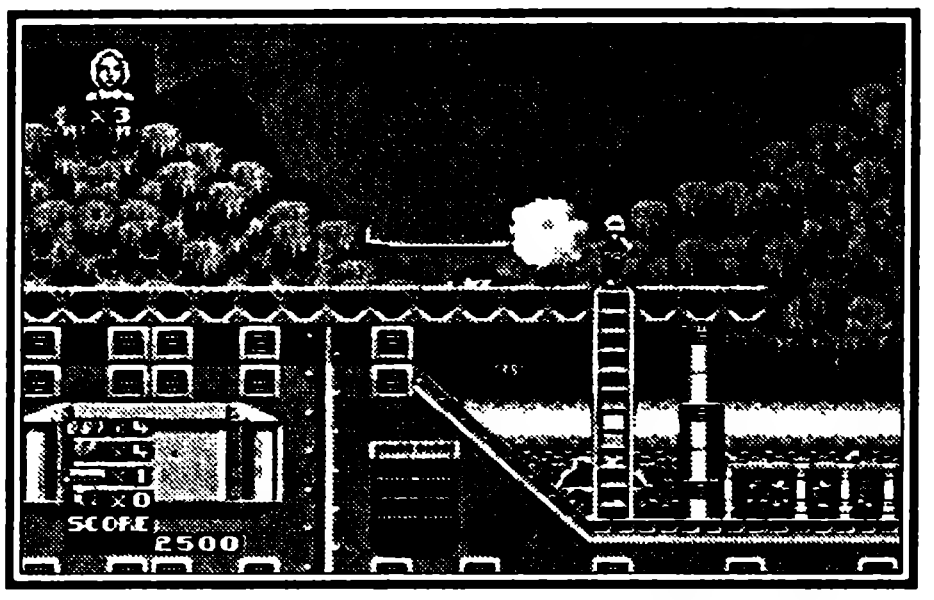
Коммандос, которые охраняют сооруженную в тропическом лесу базу, наделены отличной реакцией, но прицел у них по-прежнему высоковат. В прыжках с ветки на ветку не забывайте про инерцию движений героя. До первой заложницы доберитесь по канату, а Бонд всегда цепляется за канат, когда теряет опору для ног, вторую вы выручите, взобравшись по высокой лестнице. Дальше проще пропустить третью девушку и пройти мимо нее в пещеру, и пронзить холм, избежав встречи на его вершине с агрессивным тамагавкометом, без которого вы жили, живете и проживете еще, сколько получится, безо всякого ущерба для себя, чего не скажешь о возможном развитии событий, если вас все-таки угораздит не него нарваться. Поднимитесь по канату к еще одной заложнице, ведь при передвижении по канату никто не мешает отважному Бонду немного пострелять по врагам, затем направо до конца и, наконец, вверх, на крышу базы. К агрегату, который кидается гранатами, то есть, к агрегату Бломфельда лучше не приближаться, а то как выскочит на вашу голову целый десант коммандос по вашу душу, мало не покажется! Наступает один из коварнейших моментов игры — прыжок в струе восходящего воздуха на ветку секвойи. Промахнетесь — костей не соберете. Может помочь вход в струю на уровне прыжка без разгона. Что ж, теперь вам осталось найти двух заложниц, одна из которых находится на земле, и спуститься на лифте в коридор с бомбой, тремя коммандос и выходом. Точнее — с входом в подземелье — убежище замаскированной ракетной установки.



Будьте осторожны! На этом уровне обитают шахтеры, которые не привыкли к бескрайним наземным просторам, они сидят как кроты в подземелье и целятся поэтому гораздо ниже остальных врагов. Поэтому единственное, что вы можете сделать, спасая свою молодую жизнь, это стрелять первым, когда они начнут вас атаковать в низких коридорах. Не стоит экономить патроны, если вам хоть немного дорога жизнь. Сперва спасите девушку на верхнем ярусе, затем — на нижнем, если вы вовремя спрыгните с лифта, вы будете избавлены от долгого ожидания его возвращения, после чего мчитесь выручать стра-

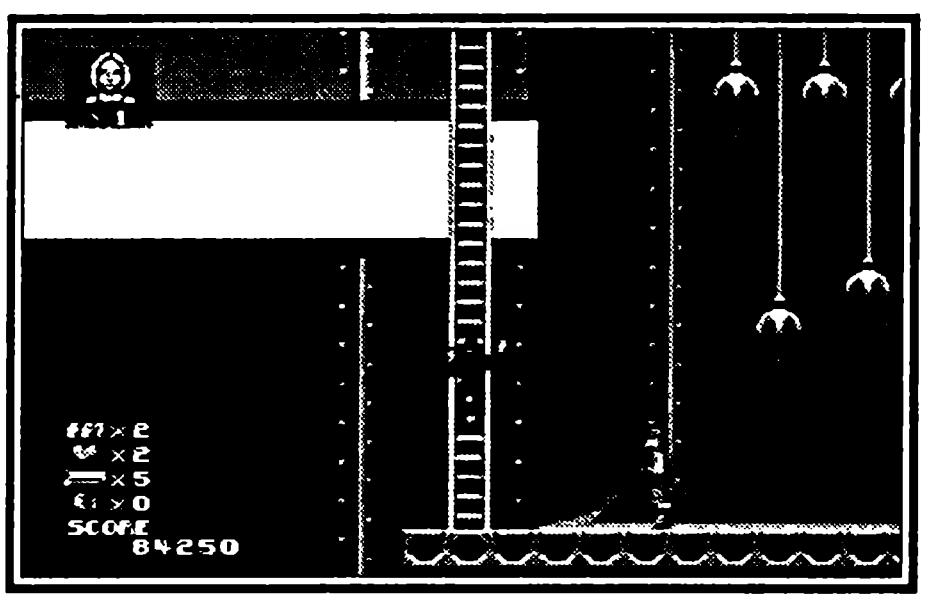


далицу на втором снизу ярусе. Если вас убьют, выбирайте третий снизу коридор для легкого доступа в основную шахту. Но перед подъемом по стартовым конструкциям прокатитесь направо, уцепившись за тележку на потолке. Охранник последней заложницы ранит вас в любом случае, так что спрыгивайте справа от него, а то еще и в лаву скинет.

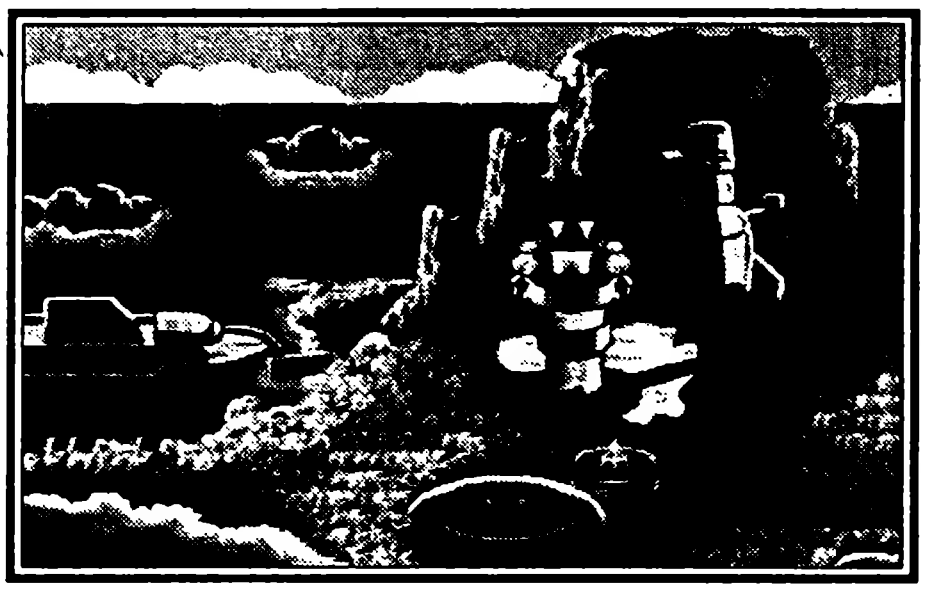


Основные стартовые установки охраняет жертва генетического эксперимента Мэйдэй, опять же неуязвимая. Как увидит она вас, да как начнет скакать от радости, стараясь при этом изо всей силы задвинуть вам ногой. И так вы ей понравились, что для мадам не составит никакого труда спрыгнуть ради ваших прекрасных глаз этажом ниже, чтобы все-таки пнуть столь знаменитого разведчика и просто красивого мужчину хоть разочек. А вот если вы не сумеете этого самого одного разочка избежать, то живым от нее уже не уйдете. Вот такая странная негритянская женщина, хлебом не корми, только дай ногами помахать.

Поэтому лучше подождать прихода лифта в висячем положении и совершать посадку в него в последний момент. На втором лифте встаньте слева, чтобы не иметь проблем при разборке с железными лапами на вершине. Пробежка от бомбы предстоит непростая — последний шахтер, долгий спуск и еще более долгий подъем под непрерывным пушечным огнем противника и, наконец, подвесочная переправа. Спуск лучше осуществлять соскоками по центру шахты, а подъем — прыжками по лестницам.

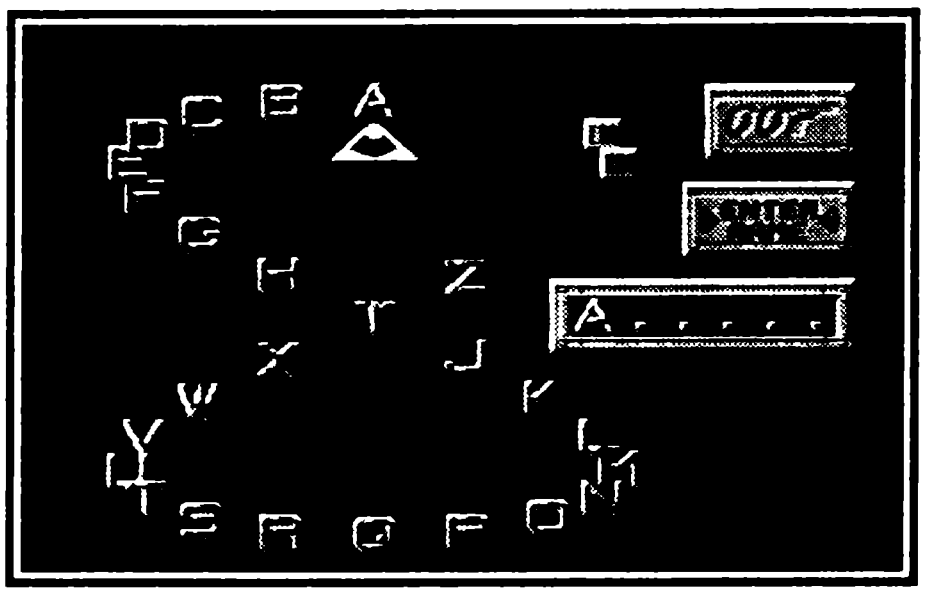


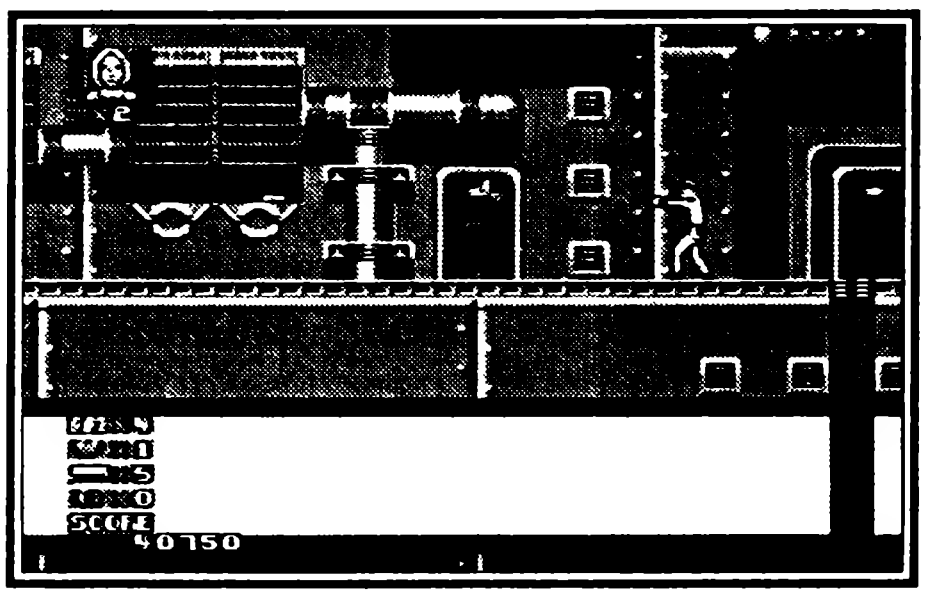
Последняя твердыня злодеев — космопорт в жерле потухшего вулкана. Обитатели, хоть и похожи на врачей, но на самом деле не уступают коммандос ни в чем и являются настоящими убивцами в белых халатах, только что по ногам не стреляют, что уже обнадеживает. Обратная пробежка под дюзами проходящего предстартовый контроль корабля заставит вас запомнить последовательность выхлопов и расположение врагов. Вооруженного смертоносной шляпой китайца можно просто взять и перепрыгнуть, но сперва все-таки застрелите его напарника. Освободив девушку, прыгайте по платформам к правой стенке шахты, а затем поверху к оставшимся трем заложницам и бомбе. Под ритмичное тиканье часового механизма Бонду придется быстренько еще раз разобраться с Блом-

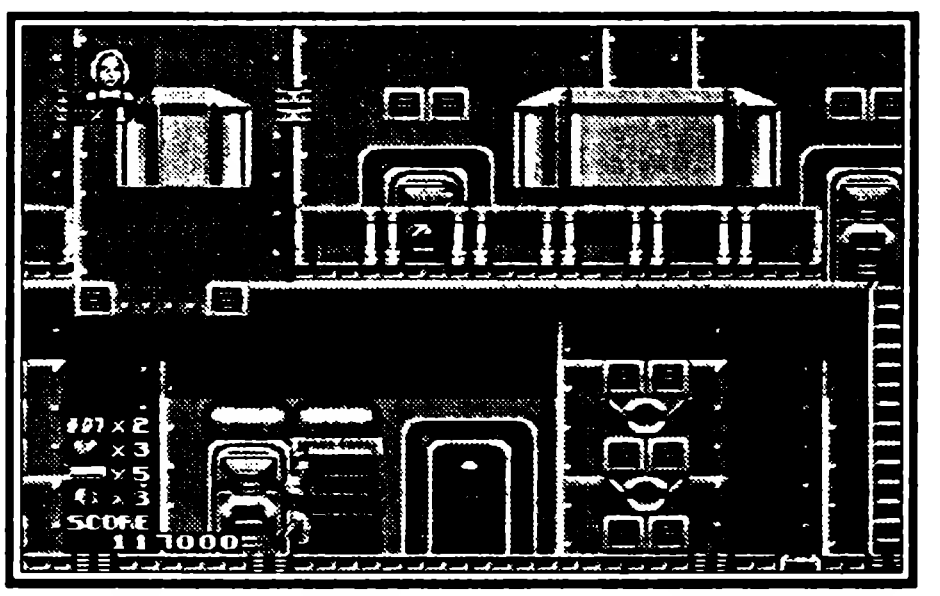


фельдом, который успел за время разлуки с вами усовершенствовать свою машину, и теперь она начала выкидывать в вашу сторону уже не примитивные гранаты, а целые ракеты малого радиуса действия. Метод борьбы — осторожненько подойти к отступающему противнику, при этом отступать его заставьте сами, это просто, и выдать серию выстрелов, когда тот начнет возвращаться, после чего отбежать из зоны поражения. Можно, конечно, и гранату кинуть, но эффективность ее не слишком высока в данных обстоятельствах. Новичкам рекомендуется не трогать бомбу до разборки!

Финальная схватка — опять же с Челюстями, облаченным в летающий пузырь с одной клешней, из которой на вас катятся шарики со взрывчаткой. В случае необходимости патронов вам подкинут, но лучше до этого не доводить и обойтись сэкономленным боезапасом. Заманив врага поближе к полу, вы сможете немножко потрепать его абсолютно безнаказанно, запрыгнув на одну из платформ у правой стены. Еще парочка таких отчаянных заходов, и вы уже сможете любоваться честно заслуженной заставкой. Ну что, поиграли в Бонда? Выиграли? Молодцы, можете взять с полки пирожок, пока они горячие, и насладиться вашей очередной блистательной победой на трудном, трудном, трудном игровом поприще. Желаю удачи и новых свершений!







Управление

Можно переопределить.

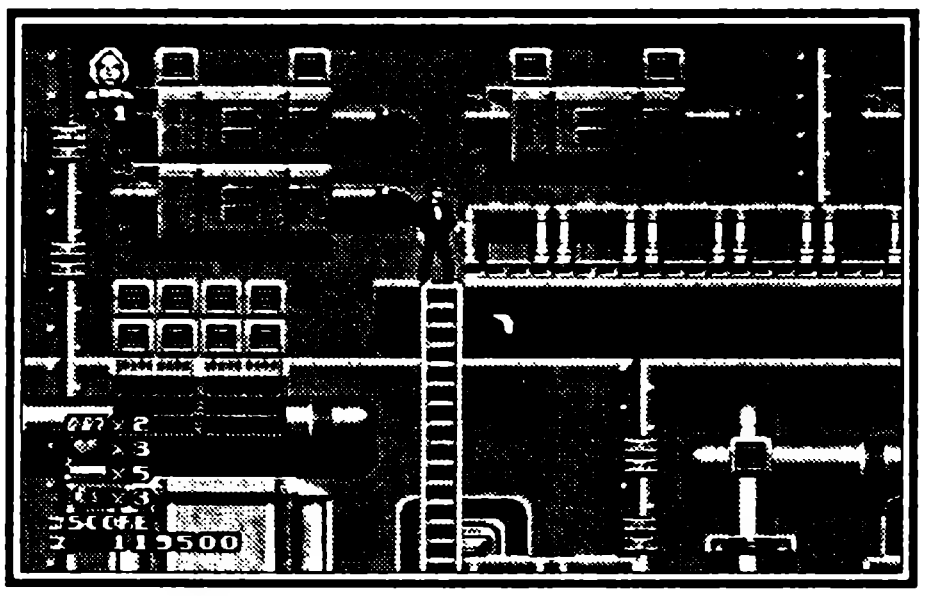
A — прыжок.

A+↓ — соскок с платформы вниз.

B — выстрел, зажав эту кнопку, можно стрелять по диагонали вверх или вниз.

C — бросок гранаты.

↑ — подъем по лестнице или канату, спрятаться в проеме.



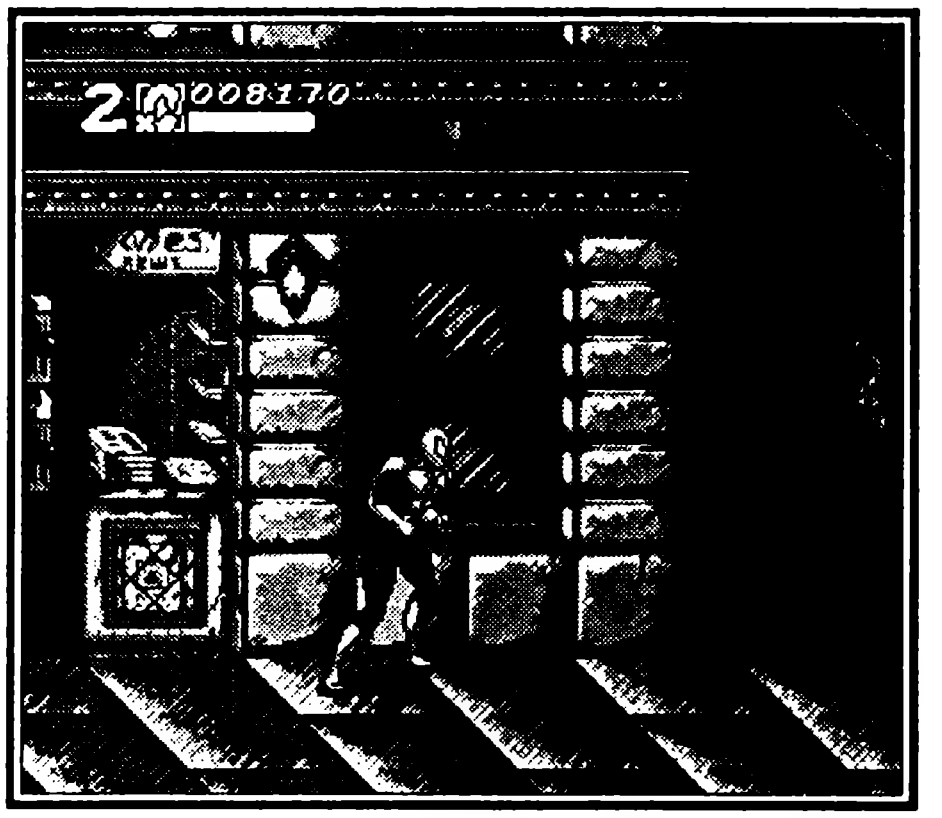
MAXIMUM CARNAGE

МАКСИМАЛЬНАЯ БОЙНЯ

Acclaim ● Количество игроков 1 ● Уличные бои
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Великолепная игра по мотивам классических комиксов компании Marvel, повествующих об эпическом противостоянии супергероев и различного рода мутантов и прочих злодеев. Вам предстоит вжиться в роль настоящего супергероя и в очередной раз спасти мир от очередной напасти. Процесс спасения мира весьма неплохо оформлен графически и при этом захватывающе интересен — от игры попросту не оторваться.

Однажды Питер Паркер был укушен пауком-мутантом и сам мутировал. Нет, он не стал зловещим восьмируким монстром. Высокие моральные качества героя позволили ему при получении сверхъестественных способностей сохранить человеческое обаяние и направить новые свойства на борьбу со всем мировым злом. Паркер стал супергероем и, как следствие, персонажем многочисленных комиксов, мультфильмов и компьютерных игр. Перед вами одна из них. В ней Спайдермен и его конкурент журналист-мутант Веном противостоят банде зловещего Карниджа. Разумеется, основные враги тоже не совсем люди. Все они оказались жертвами неудачных лабораторных исследований, вовремя получили свой заряд радиации или, на худой конец, приобрели специальный костюм. Так Карнидж произвольно меняет руки на разные колюще-режущие предметы. Главная способность Человека-паука — лазить по стенам и выбрасывать паутину. Его спутник Веном немного сильнее и неповоротливее главного персонажа. Для спутников открыты разные секретные уровни и вам несколько раз придется совершать выбор за кого продолжить игру. В любом случае, в наиболее трудных местах Веном придет на помощь Спайдермену, а Спайдермен Веному. Для этого будет достаточно найти значок вызова союзника. Кроме основного спутника героя будет поддерживать целая армия дружественных мутантов.



Супергерои

Black Cat — Фелиция Хардинг. Если ее вызывает человек- паук, Черная Кошка дважды проходит по экрану колесом, если Веном — спрыгивает на противника.

Captain America — Стив Роджерс. Бросает свой легендарный щит, сбивая даже летающих врагов.

Cloac — Тайрон Джонсон. Экран погружается во тьму, отчего враги получают повреждения.

Dagger — Танди Бовен. Прыгает сверху и жжет врагов лучами.

Deathlock — Майкл Коллинз. Киборг, который расстреливает врагов из двух пушек.

Firestar — Анжелика Джонс. Если ее вызывает человек- паук, Анжелика сжигает землю под ногами врагов, если Веном — огненным смерчем пролетает через весь экран.

Iron First — Данни Рэнд. Полностью восстанавливает энергию Человеку-пауку. Когда его вызывает Веном, Рэнд бьет врагов ногой.

Morbius — Майкл Морбиус. Вампир завораживает врагов своим полетом для Человека-паука и пускает в ход когти для Венома.

Управление

✥ — перемещение в соответствующем направлении

Двойное нажатие на ✥ — бег

A — удар, при быстром нажатии — комбо, возле предмета — поднять предмет

B — прыжок

Вперед + B — обычный прыжок

Назад + B — сальто

A + B — суперудар, отнимает энергию

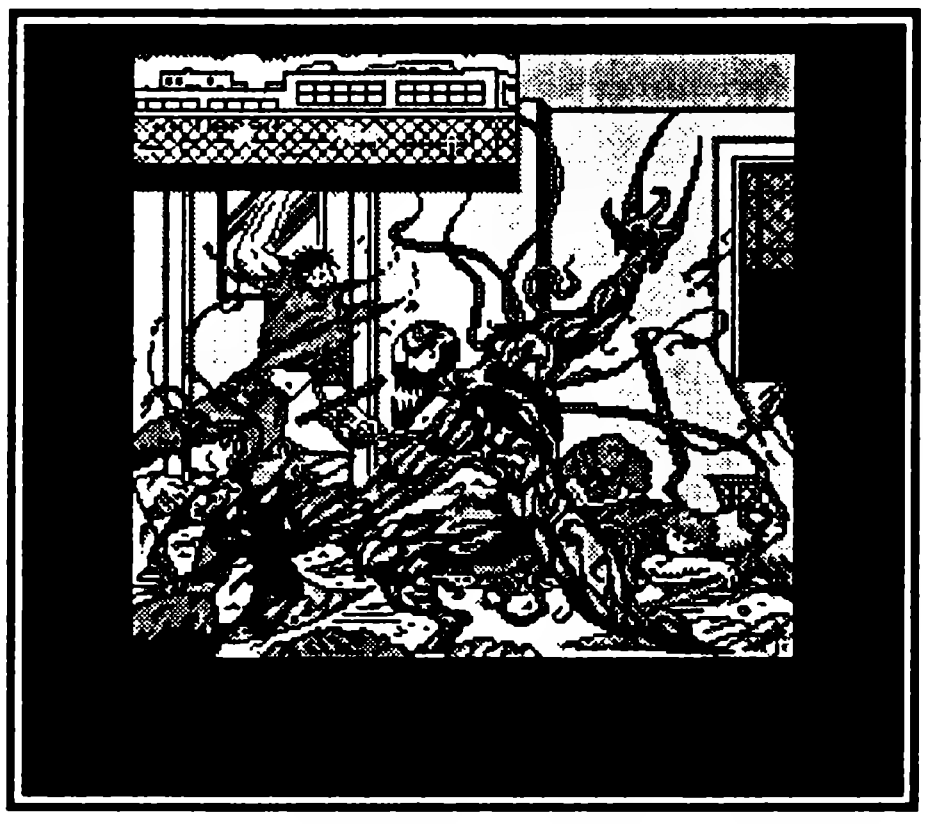
C — при коротком нажатии Человек-паук ненадолго опутывает противника, при длинном герой создает перед собой щит

Rt (🡐) + C — захват врага паутиной

🡑 + C — выстрел паутиной вверх. Потом по ней можно взбираться

Диагональ + C — выстрел паутиной для передвижения

B, затем C — удар в прыжке



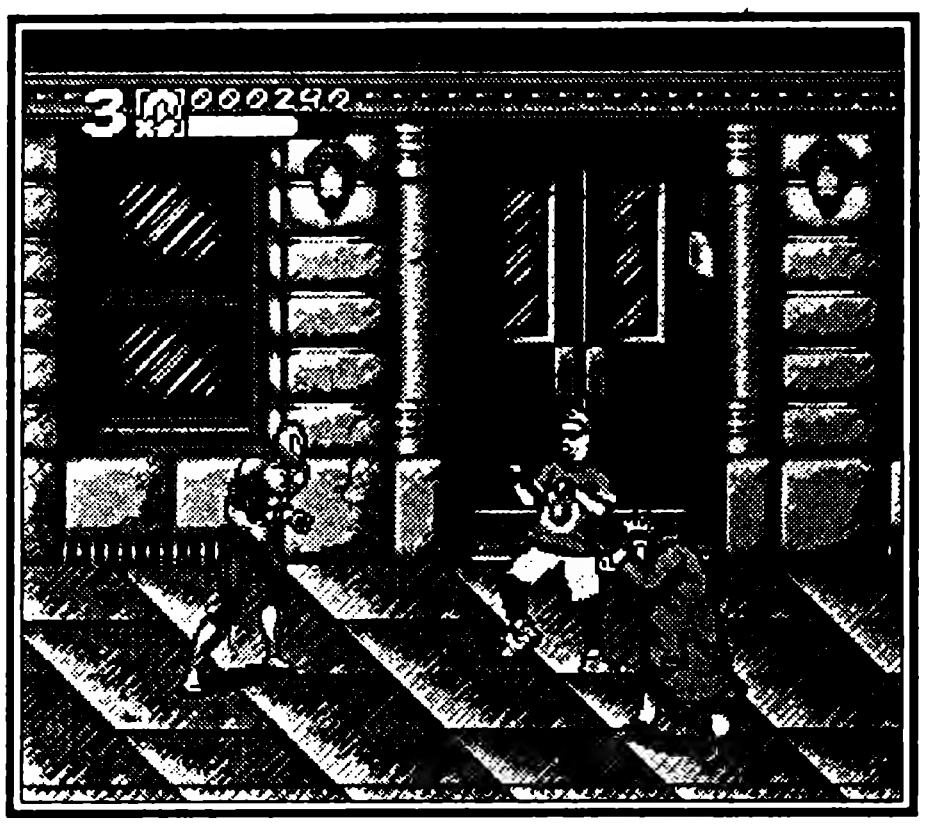
Прохождение

New-York Streets (улицы Нью-Йорка)

Вам предстоит убедиться, что Нью-Йорк — криминальная столица мира. Впрочем дело, возможно, в сбежавшем Карнижде. Так или иначе, бить придется всех встречных. Главную угрозу представляют две девушки-каратистки. Драться с ними кулаками как-то неловко. Применяйте двойной захват паутиной. В верхней части уровня Человек-паук найдет дополнительную жизнь.

Climb (Подъем)

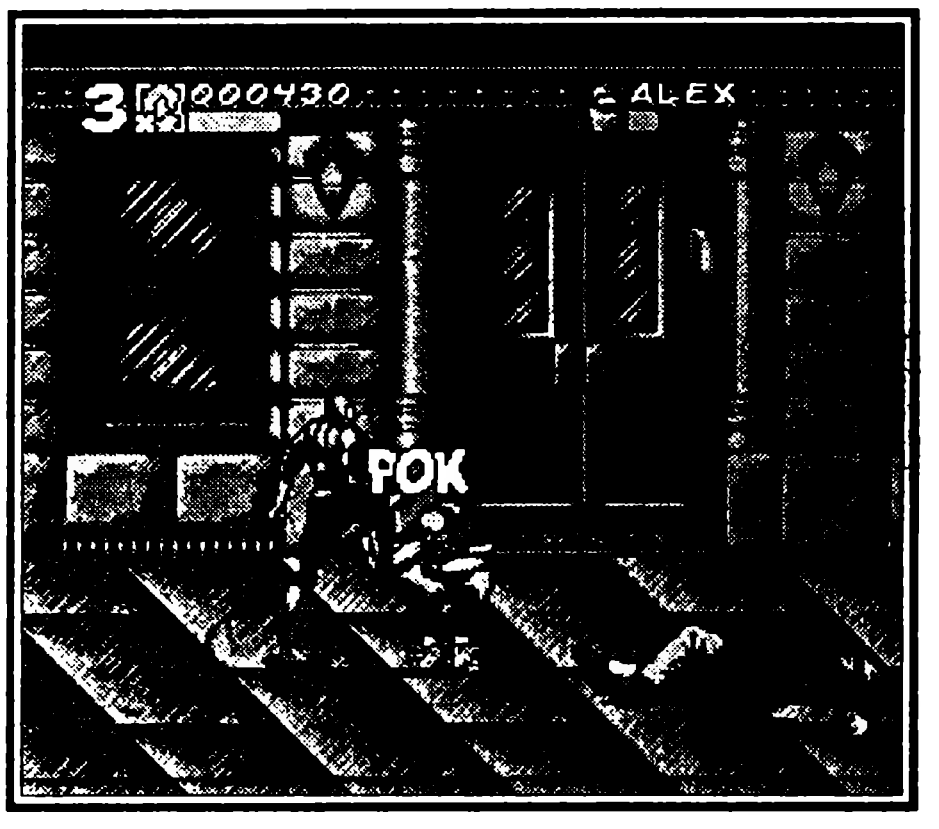
Как известно, Человек-паук славится умением карабкаться. Именно этим ему придется заниматься весь уровень. Две главные опасности — подручные Карниджа: Шрик и Допельгангер. Первая — стреляет из бластера с крыши, второй — шестирукий двойник нашего героя — движется по паутине. Следуйте за стрелками, они помогут вам избежать лучей Шрик. Будьте особенно осторожны при приближении к крыше, именно там ждет Допельгангер.



Rooftop (Крыша)

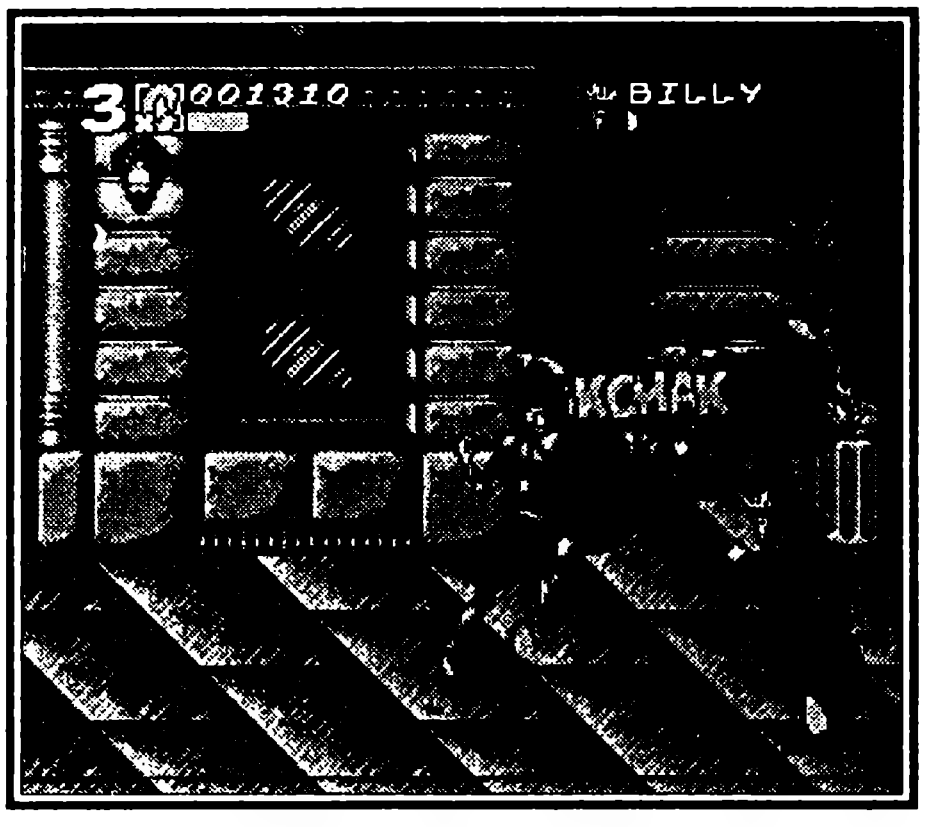
Драка с Допельгангером — занятие, к которому вы скоро привыкнете. При первом столкновении необходимо иметь в виду, что шесть рук это не шутка, и любой ценой избегать захвата. Постоянно перемещайтесь вглубь экрана и обратно на передний план, маневрируйте и обязательно оторвите от поверхности бак — это прекрасное оружие против двойника.

В любом случае Шрик сбросит вас с крыши. Видимо потому, что продолжение приключений именно там.



Alleyway (Переулок)

Улица наводнена агрессивными подростками. Обязательно собирайте сердца, около первой стеклянной будки вскарабкайтесь по стене, там вас ждет жизнь. В конце пути ждет толстяк с дубиной. Сверхъестественная ловкость позволит Человеку-пауку победить врага, но на его месте появятся двое таких же. Толстяки в конце переулка так и не переведутся, сколько бы вы их не били. Необходима помощь: Даггер разделается с врагами, а Клоак перенесет побитого супергероя внутрь здания.



The Hall (Зал)

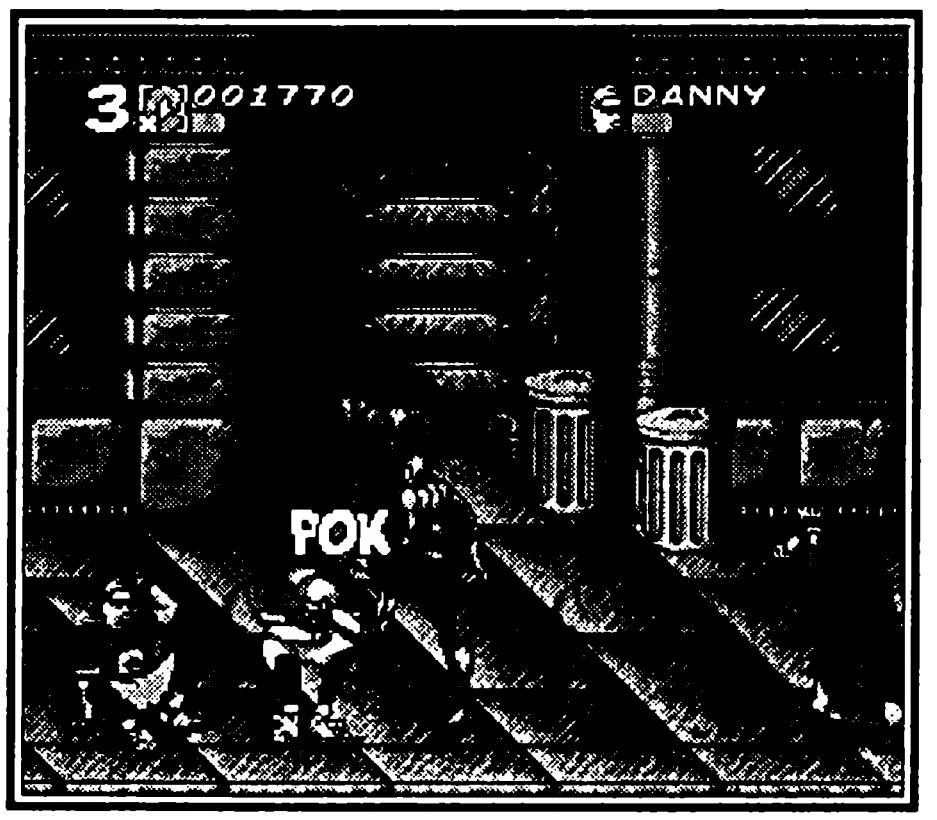
Внутри вас снова ждут Шрик и Допельгангер. Сражаться с обоими одновременно крайне затруднительно. Шрик — единствен-

ная из всех боссов не в состоянии противостоять захватам и паутине спайдермена. Обезвредьте ее и займитесь Допельгангером.

Потом вы окажетесь перед выбором: если следующие два уровня играть за Паука, дорога окажется несколько проще. Веном сам сильнее, опаснее и препятствия, которые попадутся ему на пути.

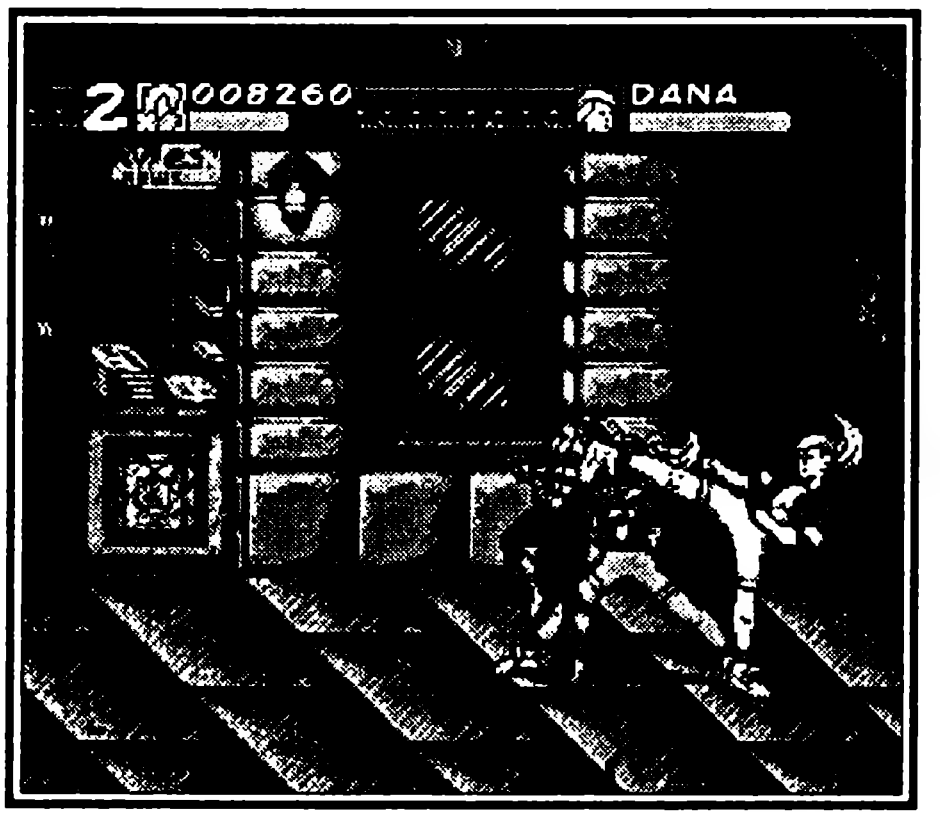
Chase (Прохождение Спайдерменом)

Герой преследует демона. Поскольку погоня происходит высоко над улицей, для победы достаточно одного точного удара. Главное, внимательно следите за стрелками, указывающими направление движения.



Times Square (Прохождение Спайдерменом)

Погоня закончилась, началась схватка с демоном. Вблизи он всегда успевает ударить раньше, на расстоянии кидает тыквенные бомбы. Придется много уворачиваться и бить в прыжке. Если вы найдете значок Клоака, вызывайте союзника одновременным нажатием трех кнопок. Битва окажется не такой сложной, если на предыдущем уровне вы скинули демона, а не наоборот.



San-Francisco (Прохождение Веномом)

Веному, как и предполагалось, придется труднее. Улицы наводнены панками, и что гораздо опаснее, агрессивными девушками. В конце поджидают успевшие надоесть толстяки. По счастью, под вывеской банка лежит жизнь.

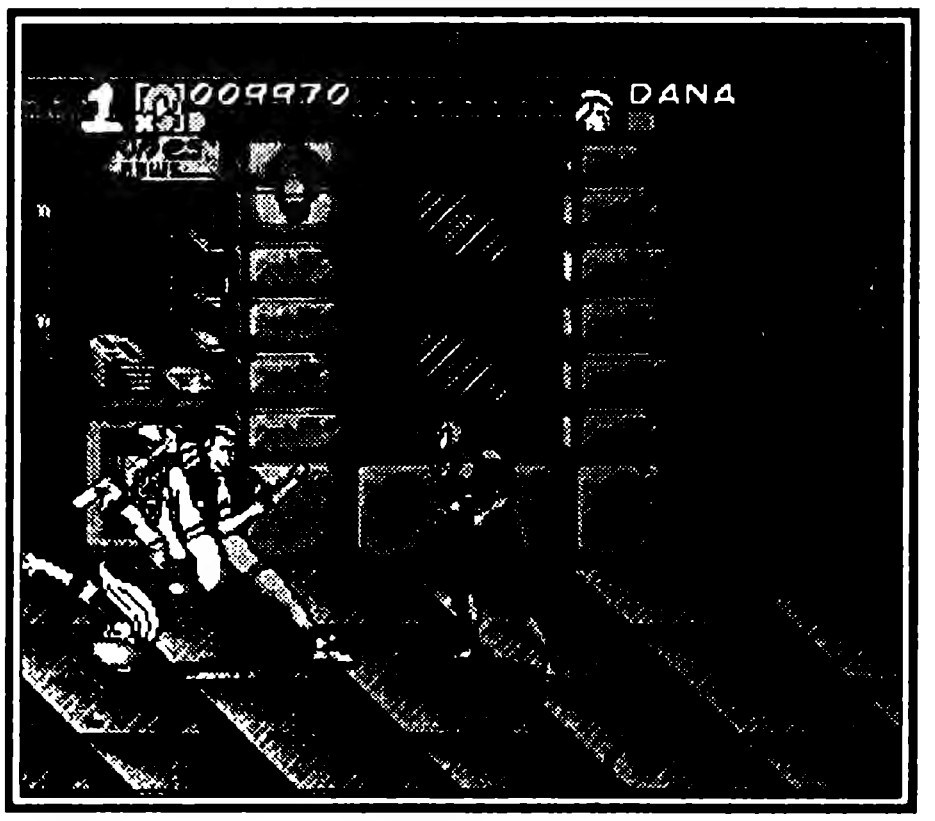
Central Park (Прохождение Веномом)

Веному тоже не дают покоя Шрик и Допельгангер. Применяйте ту же тактику, что и на уровне Человека-паука, но не забудьте, что второй персонаж заметно уступает ему в скорости.

Вы поиграли за одного из героев и можете решить кем продолжить игру. Цель у них одна — выкрасть из лаборатории пушку, которая поможет расправиться с Карниджем.

New-York Streets 2 (улицы Нью-Йорка 2)

В Нью-Йорке все как обычно: головорезов все больше, жизнь лежит в верхней части уровня. Вместо толстяков в конце уровня ждут два старичка с зонтиками. К ним лучше не подходить близко. Хорошо, если вам удастся столкнуть дедушек лбами. Вы получите жизнь, старички быстро загнутся, и совесть не будет мучить. Иначе придется долго кидать их друг в друга.



Deep (Глубина)

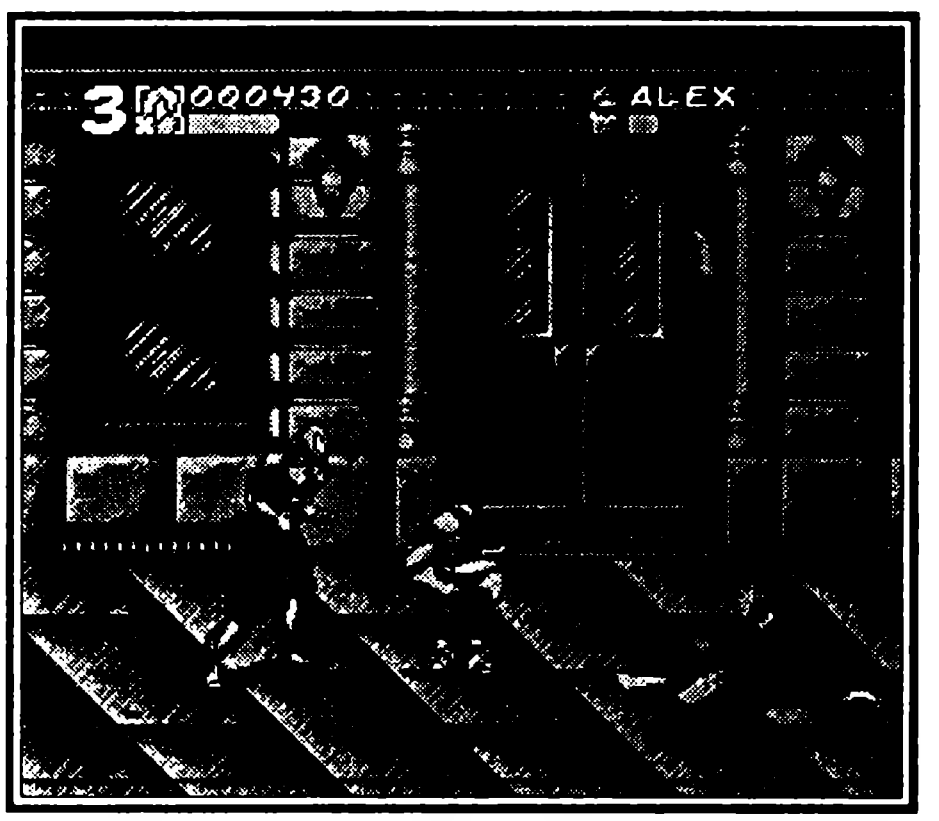
Это название ночного клуба. В начале уровня обязательно найдите жизнь и значки вызова Клоака и Даггер. Все это будет просто необходимо, когда вы наткнетесь на встретившихся Допельгангера, Шрик и демона. Вернее, Шрик, как дама, задерживается, так что постарайтесь разделаться с двумя врагами до ее появления. Применяйте удар с разбега, комбо и суперудар. Не забудьте разделить победу с друзьями, Клоаком и Даггер.

Fantastic 4 HQ (фантастический штаб 4)

Где-то здесь хранится ультразвуковая пушка, столь необходимая нашим героям. Главное не позволять летающим шарообразным роботам себя окружить.

Fantastic 4 Lab (фантастическая лаборатория 4)

Вас заметили: включилась сигнализация, и активизировались энергетические заслоны. Через них еще можно проскочить и лучше сделать это, иначе придется начинать сначала.

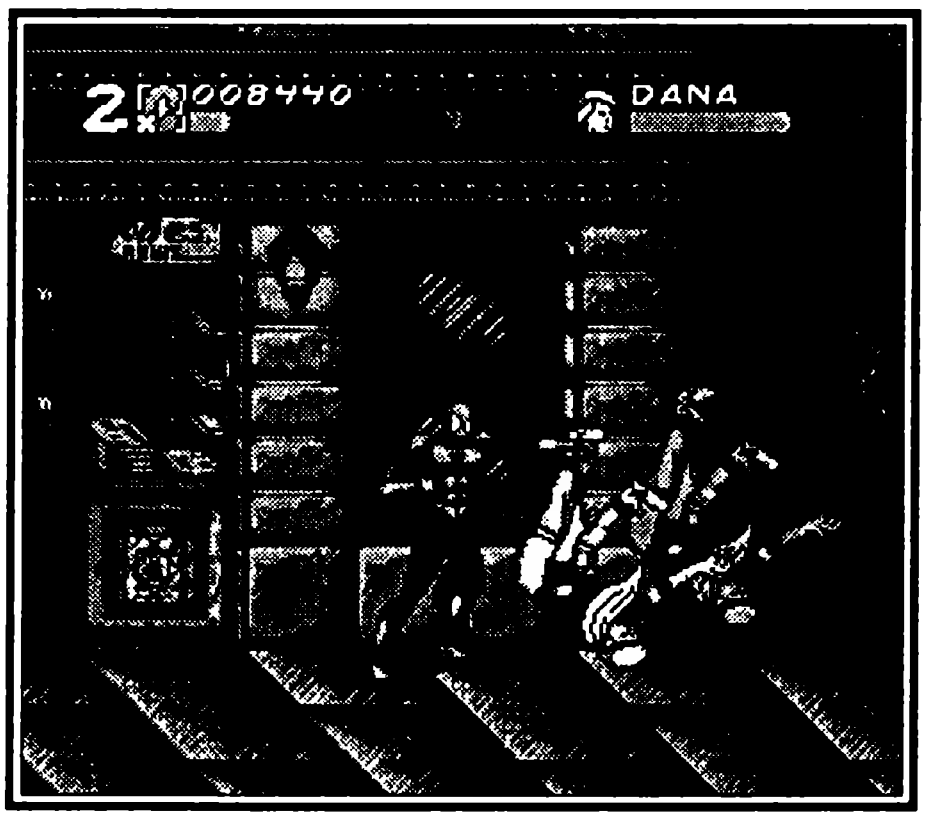


Муззоид — огромный робот, который попытается остановить вас. Когда герой на стене, громила не может нанести ему повреждений. Он в состоянии только ударить гигантскими кулаками в пол так, чтобы вы свалились. Этот момент — самый подходящий для удара. Бейте Муззоида и быстрее возвращайтесь на стену.

Rooftop 2 (крыша 2)

Это очень непростой уровень. Пять боссов-мутантов атакуют героя. По счастью, не одновременно: сначала появляются демон и Допельгангер, потом сам Карнидж в сопровождении Шрик и Кэрриона. Постарайтесь сбросить кого-нибудь вниз толчком с разбега. Ультразвуковая пушка осталась у вашего союзника (Спайдермена, если вы игра-

ете за Венома и наоборот). Вызовите его на подмогу, обнаружив соответствующий значок на дереве.



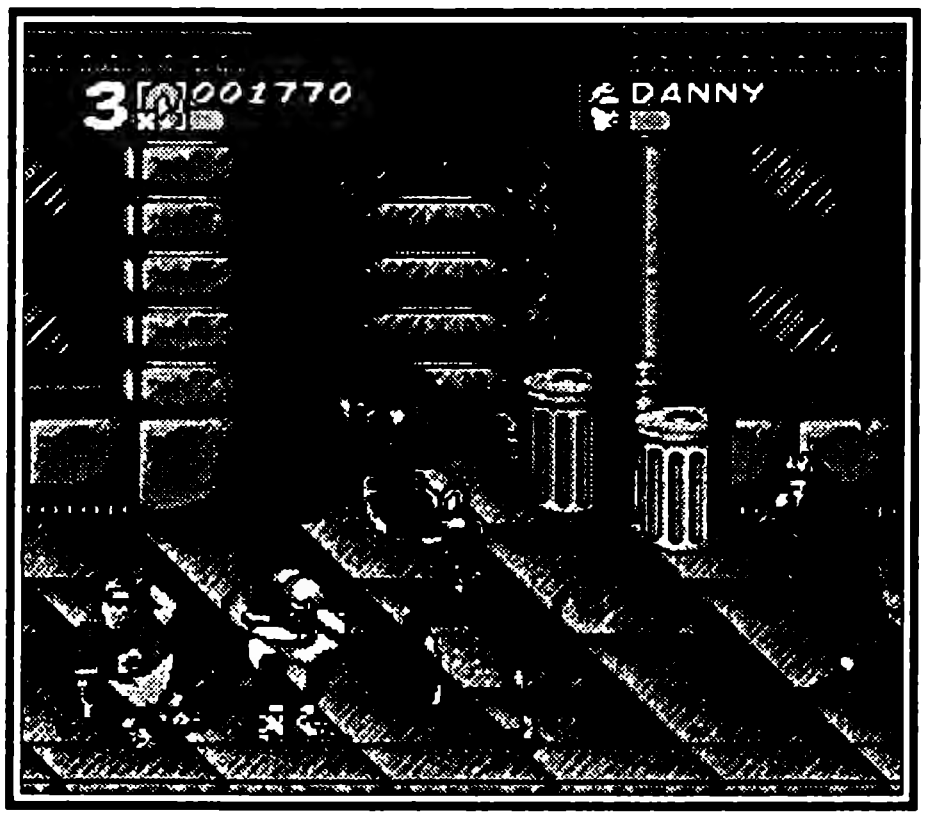
Prospect Park (Парк)

В парке тоже предстоит навести порядок. К привычным нарушителям спокойствия присоединяются гангстеры, но бить их, по счастью, не очень сложно. Соберите сердца и значки Венома (Спайдермена) и Морбиуса. Последний находится на дереве в начале уровня.

Prospect Park 2 (Парк 2)

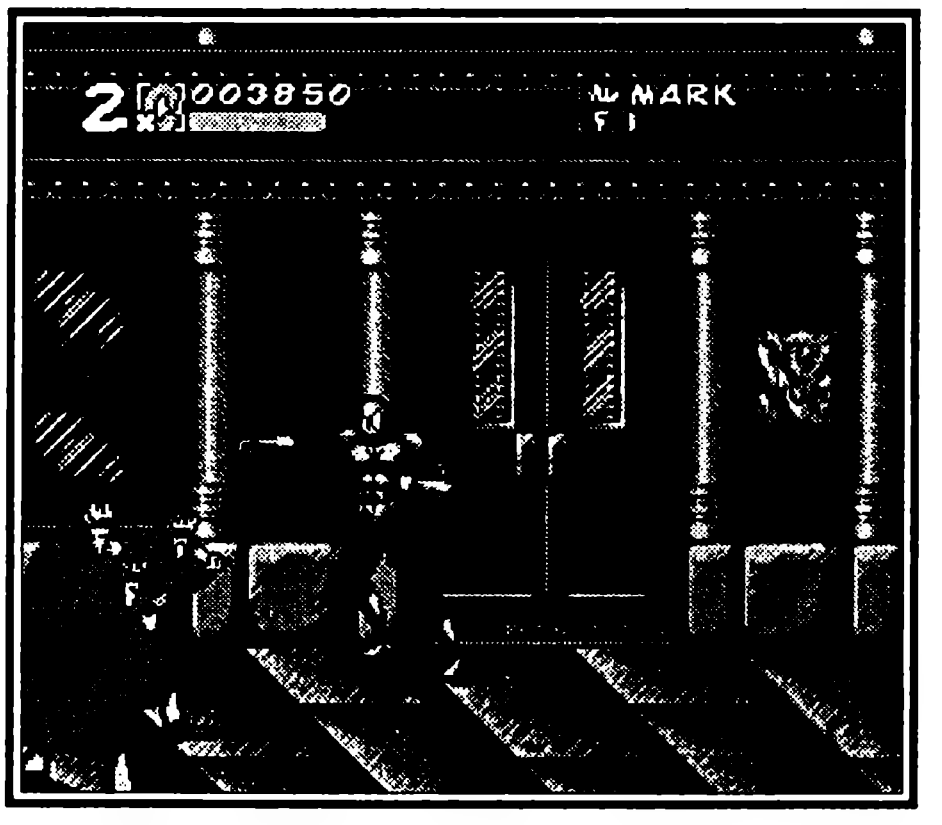
На дереве слева висят значки Даггер, Файерстар, Деадлока и Клоака. Новых врагов здесь нет, а со старыми знакомыми ваши друзья разберутся без особых проблем.

Вы снова выбираете за кого продолжить игру.



Police Station (Полицейский участок)

Заключенные взбунтовались и усмирять их придется Человеку- пауку. Пугает то, что беглецы отобрали у охраны оружие. Непросто драться голыми руками против пистолета, но по счастью, уголовники стреляют плохо и часто попадают в своих. (Или они просто сводят старые счеты).



Manhattan Rooftop

Шрик нашла где-то двух панков и решила разделаться с супергероем. Дерется она гораздо лучше, чем на предыдущих уровнях: при малейшей необходимости сбегает, а потом бросается на вас сверху. Чтобы избежать столкновения уворачивайтесь или применяйте суперудар.

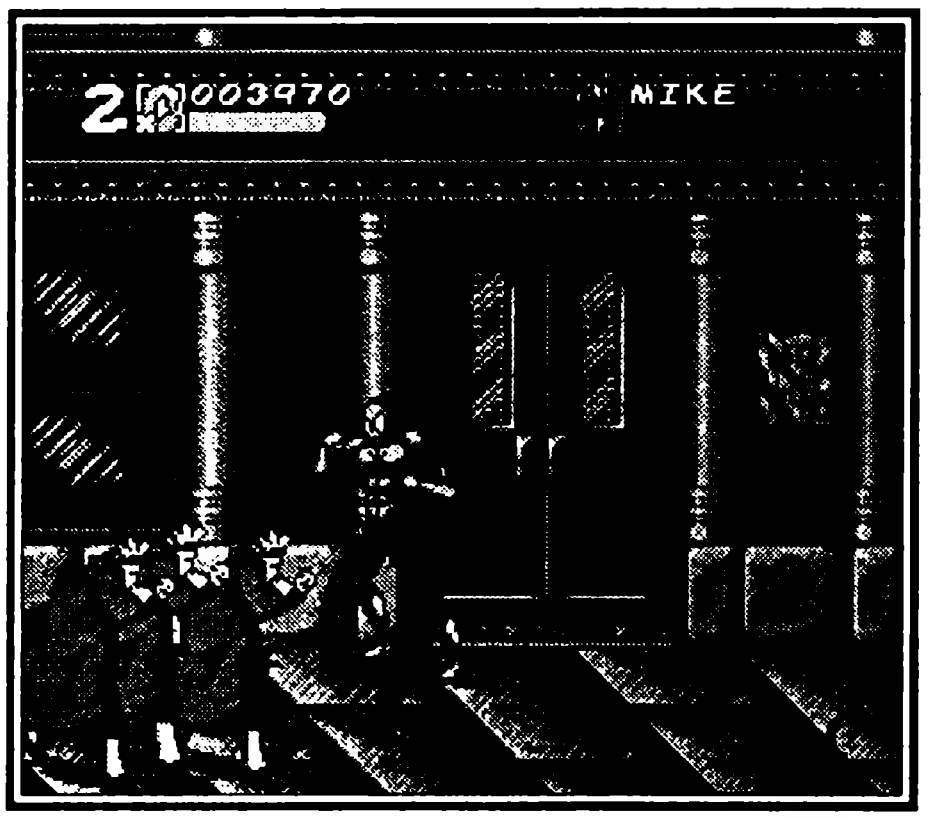
Manhattan Street

Все, что здесь нужно, это драться. Вовремя собирайте значки союзников и сохраняйте их для наиболее опасных ситуа-

ций. Уровень Manhattan Street 2 для двух героев общий. Веном к тому времени попадает в плен к Карниджу. Чтобы освободить его и попасть на секретный уровень, когда увидите супергероя, висящего над костром, попеременно жмите на кнопки A и B.

Ruined Boy's Home (Дети трущоб)

Это продолжение схватки с Карниджем. Вы можете переключаться между Веномом и Спайдерменом. Главный босс стал намного сильнее. Против него помогают толчок с разбега и комбо. Можете бить врага сразу после переключения с одного героя на другого. Несколько секунд вы будете неуязвимы.



Ruined Boy's Home

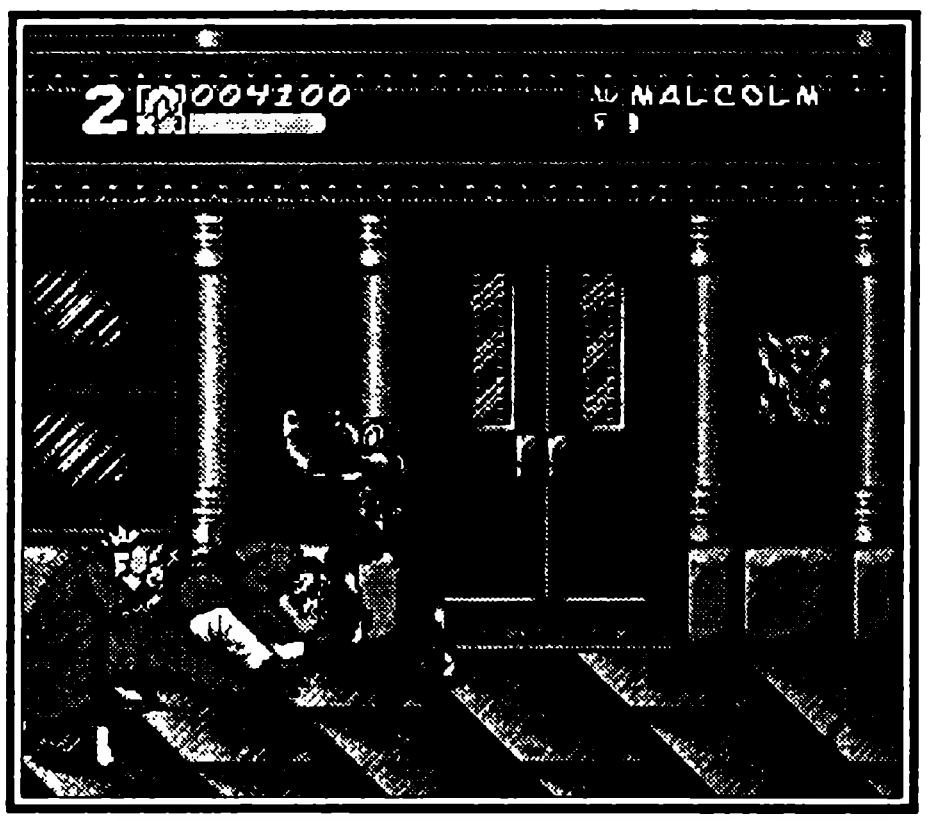
Карнидж еще жив, но надолго ли, если вы продолжите применять знакомую тактику.

Это конец игры, но, разумеется, не конец подвигов настоящих супергероев, которые в очередной раз спасли мир.

Секретные комнаты

Уровень «Climb»

Идите направо, поднимитесь на паутине над крайним окном и прыгайте вниз. Разверните направо.



Уровень «Fantastic 4 Lab»

Доступна только для Венома. В начале уровня стреляйте паутиной по диагонали и двигайтесь налево. На второй паутине прыгайте к кругу и стрелке на стене. Эта секретная комната поможет вам преодолеть энергетические барьеры.

Уровень «Police Station»

Поднимитесь над камерой с надписью «Solitary 27» и спрыгните вниз, нажав ↑.

Уровень Manhattah Rooftop

Доступна только Человеку-пауку. Сделайте обратное сальто, чтобы попасть на застекленный потолок. Встаньте у входа, повернувшись направо и дождитесь Карниджа.

MIG-29. FIGHTER PILOT

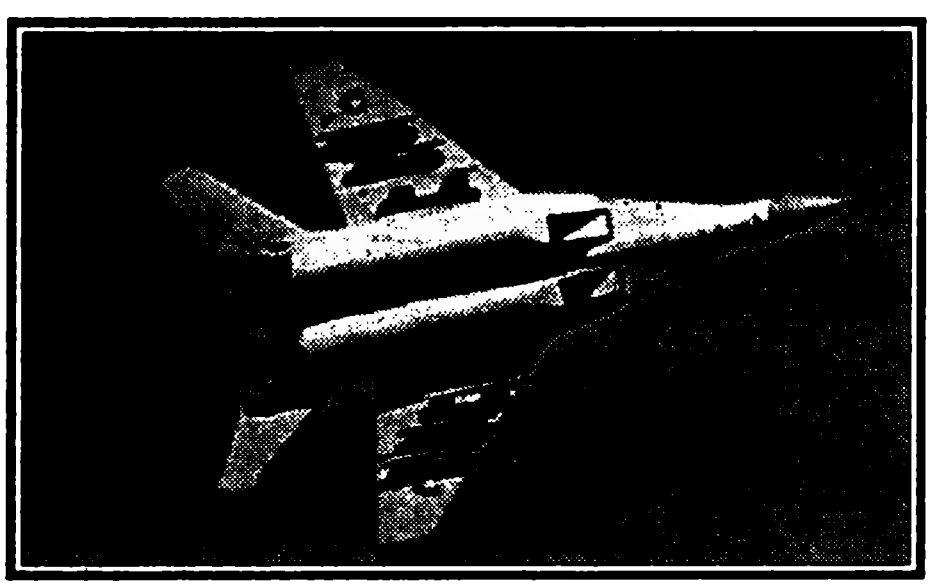
МИГ-29. ПИЛОТ ИСТРЕБИТЕЛЬ

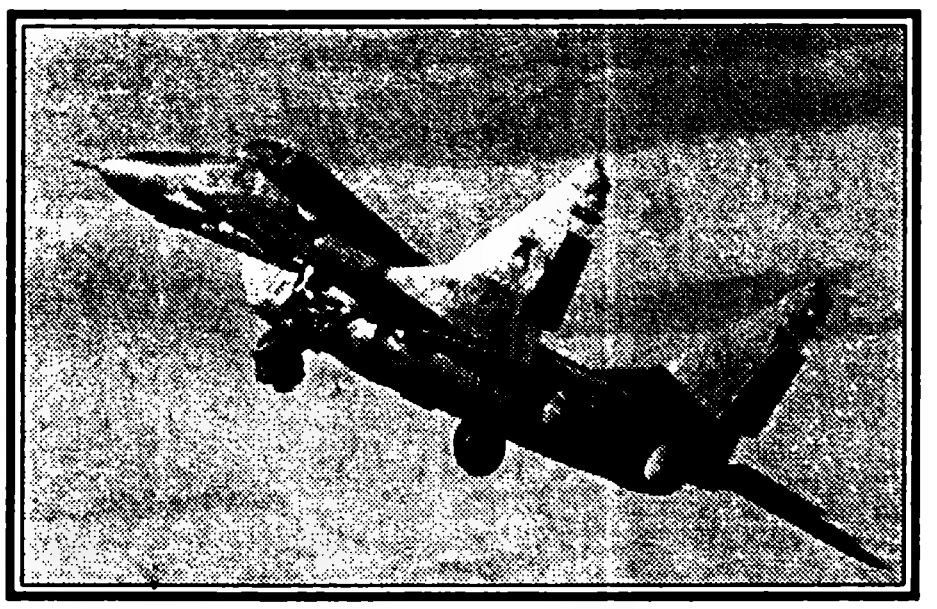
Domark ● Количество игроков 1 ● Имитатор самолета
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆☆

Настоящие летные имитаторы — редкий гость на нашей любимой приставке. Вот разного рода бездумных шутеров (или в просторечии «стрелялок»), в которых надо просто управлять каким-нибудь самолетиком, вертолетиком, звездолетиком и не снимать пальца с кнопки «огонь» — более чем достаточно. А чем настоящий имитатор отличается от шутера? Тем, что в настоящем имитаторе вы берете на себя роль пилота, а не какого-нибудь бортстрелка. И как следствие, игра становится на порядок сложнее, а значит, и интереснее. Хотите узнать, что такое настоящий имитатор и с чем его едят? Тогда играйте в МиГ-29.

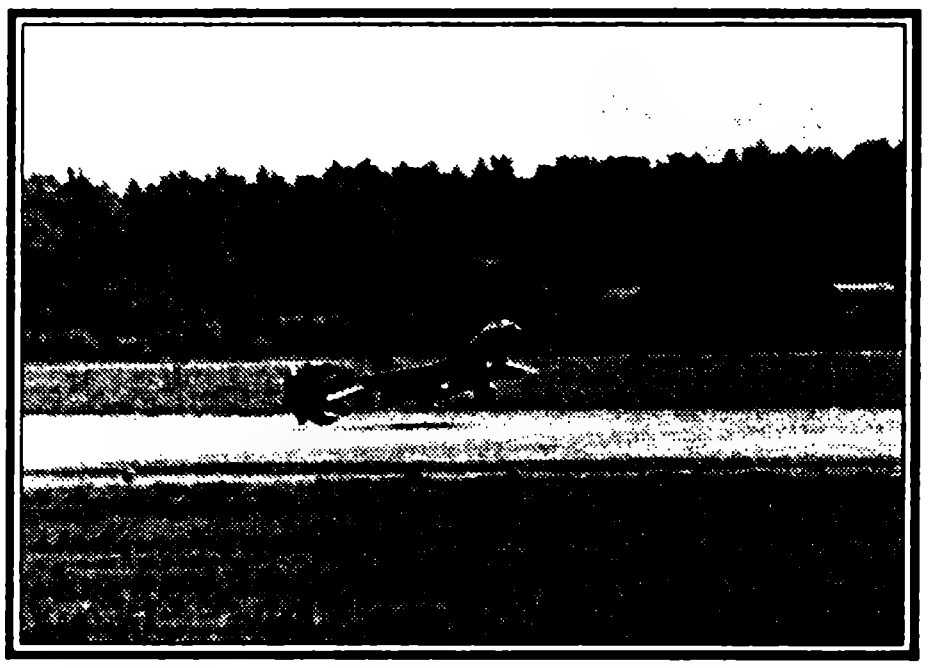
Описание игры

Эх, в очередной раз наши достижения приносят дивиденды совсем не нам! Ну, какая страна всегда считалась самой лучшей в вопросах самолетостроения? Правильно, ребята, Россия! А кто сию игрушку запустил в продажу? Правильно, американская фирма domark! Так что наша национальная гордость может ненадолго вспомнить о своем существовании, чего не скажешь о прибыли с этой игры, которая достанется только отдельным личностям, тем или иным образом связанным с компьютерным бизнесом, да и то, поверьте очевидцу, очень далеко не в тех размерах, на которые можно было бы рассчитывать, будь она не у них сделана. Так что стоит порадоваться хотя бы за то, что у нас сами самолеты хорошие, так что в случае чего еще неизвестно, кто окажется в выигрыше. Им-то такой уровень и приснится не скоро, да и с реализацией замыслов могут возникнуть проблемы. То у них «Челеджер» взрывается, то самолет-невидимку простые югославские партизаны неучтиво сбивают, то еще что-нибудь не клеится. Так что пусть уж утешаются, играясь в пилотов МиГов, нам не жалко. Другое, правда, покоробило — на выбор предлагается целых восемь языков, но русского там нет. Может, конечно, они там считают, что в стране, где такие машины конструируют, в их игрушечки и заглядывать-то никому не придет в голову, захотелось полетать — сел в кабину и полетал, прихватив для компании медведя с красной площади и пару бочек красной икры на завтрак. Впрочем, их домыслы нас не касаются. А поиграть в данную игру и нам, грешным, хочется. Тем более что самолеты действительно в России делать всегда умели. ТУ, ЯК, СУ, ИЛ, они подняли в свое время репу-





тацию нашей страны на головокружительную высоту, такую, что у прочих там начинается кислородное голодание. Особенную роль в этой славной семье занимают МиГи. В конструкторском бюро Микояна и Гуревича были созданы такие шедевры, как МиГ-15, МиГ-25, а сегодня уже существует МиГ-31. Но до сих пор у всех на слуху лучший самолет своего времени, Его Величество МиГ-29.

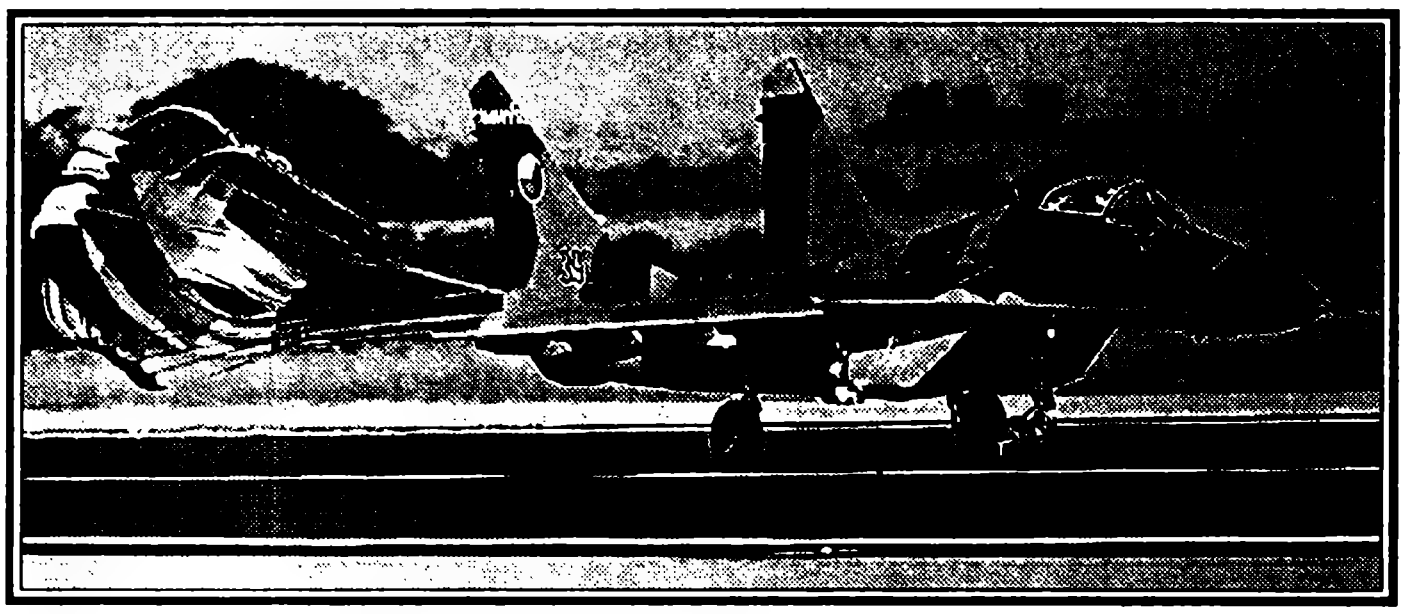


Вот и придумали прагматичные американцы, как сделать деньги на чужой технике. Они просто создали игру MiG-29, которая дает вам шанс почувствовать себя пилотом великолепной машины и использовать почти все ее возможности. А их у нее немало.

Ведь, согласитесь, надоела вся эта западная техника типа F-XX, A-10 и так далее. Приятно полетать на близком сердцу самолете и покрошить в порошок всех врагов, посмевших сдуру навести на вас свой радар. Несмотря на то, что в игре уже имеется великолепнейшая машина, обрекающая ее на успех, программисты все же решили для большей солидности обзавестись хотя и простеньким, но связным сюжетом.

Снова Ближний Восток и снова агрессия. Более сильное и тоталитарное государство с диктатором во главе напало на соседнее. Проливается невинная кровь, разграбляются города. Были захвачены нефтяные районы, дававшие миру четвертую часть мировой добычи «черного золота». А вы что, решили, что в американского изобретения игрушке возможно просто дружеское участие в делах суверенного государства, если их интересы не страдают? Нет, ребятки, они всю эту ботву ради полезного ископаемого затеяли! Что, впрочем, нас с вами не особо должно волновать. Пускай себе политики не допускают захвата нефтяных вышек, а мы сядем в самолет и полетим защищать мирное население. Тем более что мировое сообщество не дремлет и уже вводит свои миротворческие силы прямо в район боевых действий. Так что и наши летчики доблестные, и наши МиГи славные очень и очень требуются. Ну что, летим?

Видеозаставки нам приготовлены что надо. Их у нас целых 10 штук, и показывают они в основном наши неудачи. Королевство, конечно, маловато, разгуляться негде. От аэродрома до целей рукой подать, не успеваешь взлететь, как уже пора на посадку. Которая немного упрощена, но вспотеть можно. И для того, чтобы вы не запятнали и не посрамили эти машины, вам стоит все-таки пройти инструктаж.



Зал предполетных брифингов.

«Товарищи! Вы прибыли сюда для помощи государству, которое

подверглось нападению. Наша задача в том, чтобы дестабилизировать врага, внести панику в его ряды и уничтожить. Вы будете воевать на МиГ-29. По плану нашего штаба, вы должны выполнить пять заданий.

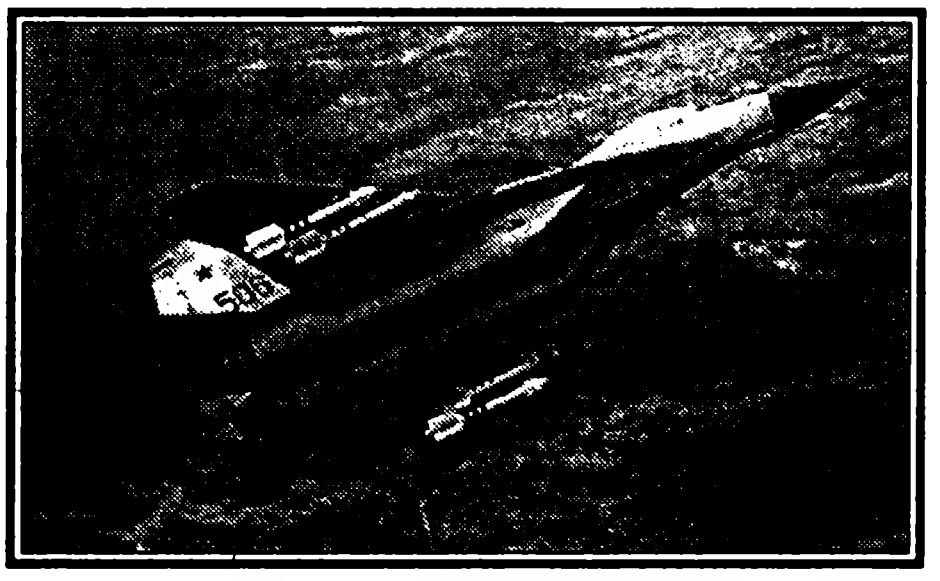
Первое: уничтожить две локационные станции и военную базу.

Второе: захватить остров с аэродромом.

Третье: после длительного перелета, при подходе к цели, после дозаправки в воздухе уничтожить AWACS (самолет дальнего радиолокационного обнаружения), пусковой комплекс, завод и два аэродрома.

Четвертое: снова уничтожить AWACS, аэродромы и разрушить АЭС. При этом ни в коем случае нельзя задеть и повредить реактор, иначе и агрессорам, и жертвам, и миротворцам придется всем вместе пережить очередной Чернобыль.

Пятое: захватить четыре аэродрома и уничтожить все ракетные комплексы. Аэродромы захватываются путем освобождения на них земли от построек, то есть сами понимаете... Ну, а теперь все марш на тренировку. Спасибо за внимание!»



Двадцать минут спустя.

Вы — в кабине истребителя. Перед вами приборная панель. Самое большое место на ней занимает дисплей радара и по совместительству экран, соединенный с видеокамерой. Над ним бегущая строка. Справа: показатель оборотов двигателя (красная — форсаж), чуть дальше количество топлива и над ним восемь индикаторов (значения их перечислять слишком долго и муторно, сами на месте сориентируетесь, а вот верхний правый сообщает вам, что ваша машина находится прямехонько на прицеле у ракеты). Слева высотомер и табло, на котором отображается информация о шасси, тормозах и давлении на шасси. Еще перед вами стекляшка с показателями высоты, скорости и отклонения от горизонтальной плоскости. Остальные приборы вряд ли пригодятся вам на самом деле, очевидно, на реальных самолетах они существуют не просто так, а для чего-то очень важного и нужного, но в игровом варианте их можно смело заклеивать перцовым пластырем, здесь они являются чистейшей бутафорией.

Теперь переходим к менюшкам. Их всего три.

Первая — виды. Они делятся на три категории: из кабины, со стороны, то, что видит цель, и с ракеты (всего около двадцати видов).

Вторая — заведует оружием: 30-миллиметровая пушка, неуправляемые реактивные снаряды (AA) и типа воздух-земля (AS).

Третья — самая главная. В нее вам придется заходить многократно. Поэтому ее надо выучить на отлично по порядку, снизу вверх: Wheels — шасси; W./A. Brakes — наземный и воздушный тормоз; Drop Flares — ловушки; Autostab — стабилизация по

горизонтальной плоскости; Radar Range — изменение радиуса обзора, выводимого на экран; Next Waypoint — изменение указателя на цель; Autoland — автопосадка, отказывает при сильных повреждениях; Map — карта местности; Mission Info — задание на миссию; Eject — катапультирование; еще есть Auto Refuel — дозаправка, но есть она только на третьем уровне. Вот и все, что вам необходимо знать, остальное уж как-нибудь осваивайте сами, на то вы и геймеры. Желаю вам чистого неба, мягких посадок и скорой и славной победы над врагом.

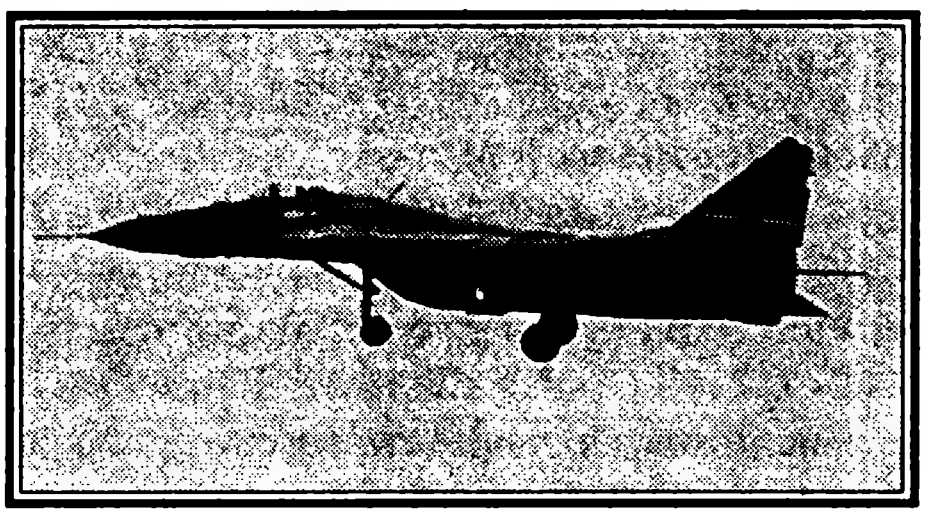
Не могу напоследок не обратить ваше внимание на то, что данная игра великолепна и по праву считается лучшим симулятором на мегадрайве.

Управление

X — штурвал;
MODE — карта; дважды — Mision Info;
START — пауза, меню видов;
A — огонь;
Y — Drop Chaff;
B — меню оружия;
Z — Drop Flares;
X+ВВЕРХ/X+ВНИЗ — увеличение/уменьшение тяги;
C — главное меню.
Пароль на все миссии WEXBJOISGIITES.

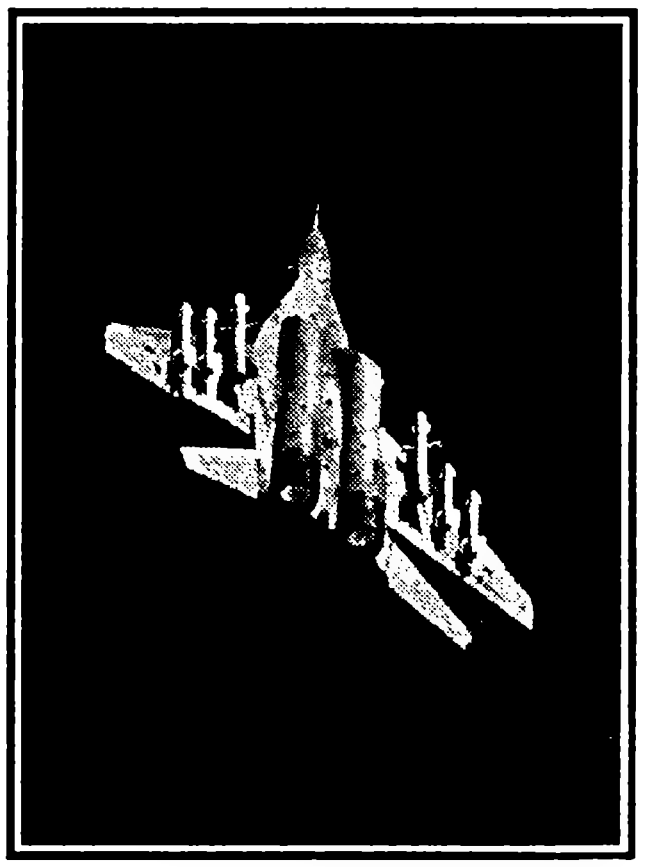
Приложение

МиГ-29 — один из лучших в своем классе реактивных истребителей четвертого поколения. «Мечта любого пилота» — так о нем отозвался летчик германских Люфтваффе, на вооружении которых состоит 24 самолета этого типа, поставленных ранее Восточной Германии. Канадский летчик-истребитель Боб Уэйд с общим налетом более 6500 часов, демонстрационные выступления которого на истребителе CF-18 снискали ему славу одного из наиболее выдающихся мастеров-пилотажников, после полета на МиГ-29 (он стал одним из первых западных летчиков, пилотировавших этот самолет) заявил: «Я поражен маневренностью и управляемостью этого истребителя, особенно его способностью изменять свою ориентацию в полете. Это истребитель с потрясающей поворотливостью. Мне не дозволено делать непосредственных сравнений с каким-либо конкретным западным истребителем, но я могу сказать, что его характеристики при воздушном показе вплоть до участка малых скоростей полетной области не уступают или превосходят то, что выполняется на западных истребителях».



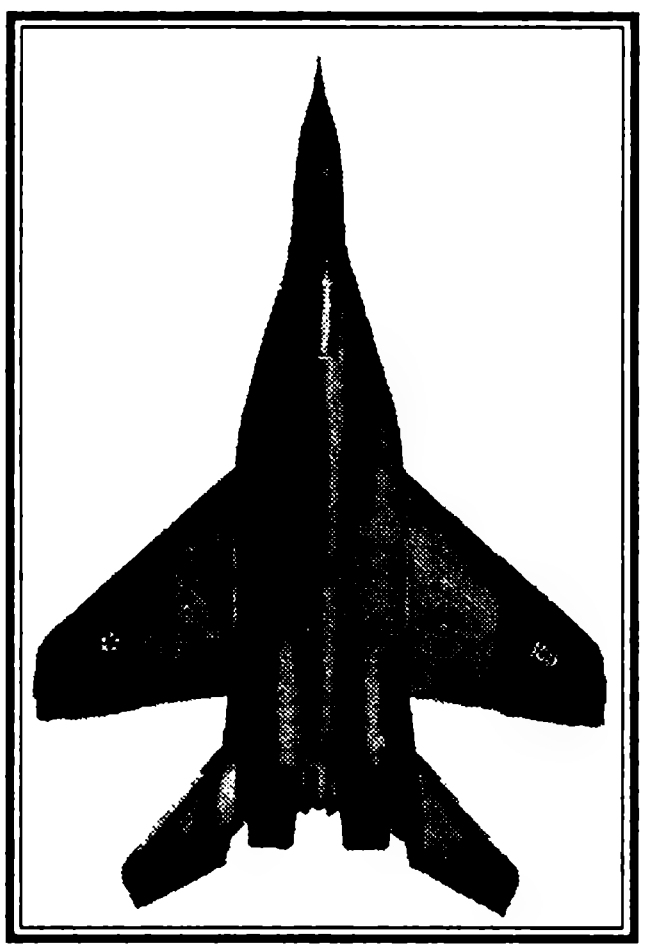
MIG-29. FIGHTER PILOT

Разработчик		ОКБ им. А.И. Микояна
Обозначение НАТО		Fulcrum
Экипаж		1 человек (у МиГ-29УБ и МиГ-29УБТ- два)
1-й полет прототипа		1977 год
Принятие на вооружение		1982 год
Размеры		
Размах крыла		11.36 м
Длина самолета (со штангой ПВД)		17.32 м
Высота самолета		4.73 м
Площадь крыла		38.0 м2
Минимальная фронтальная ЭПР		2 м2
Массы и нагрузки		
Масса пустого		10900 кг
Масса максимальная взлетная		18480 кг
Масса нормальная		15240 кг
Боевая нагрузка		3000 кг
Максимальный запас топлива во внутренних баках		4200 л
Силовая установка		
Двигатель		2 ТРДДФ РД-33, НПО им. В.Я. Климова
Тяга	нефорсажная	2 x 5100 кГс
	форсажная	2 x 8300 кГс
Расход топлива на двигатель	на максимале	0.77 кг/кГс • ч (21.8 мг/Н • с)
	форсажный	2.10 кг/кГс • ч (59.48 мг/Н • с)
Степень двухконтурности		0.4
Степень повышения давления		20
Максимальный диаметр		1000 мм
Масса двигателя		980 кг
Масса силовой установки		1217 кг
Лётные данные		
Максимальная скорость полета	на большой высоте	2450 км/ч (M=2.3)
	у земли	1300 км/ч
Максимальная скороподъемность у земли		330 м/сек
Время разгона	от 600 до 1100 км/ч	13.5 с
	от 1100 до 1300 км/ч	8.7 с
Взлетная скорость		220 км/ч
Длина разбега	без форсажа	600-700 м
	с форсажем	260 м
Скорость захода на посадку		260 км/ч
Посадочная скорость		235 км/ч
Длина пробега (с тормозным парашютом)		600 м
Практический потолок		17000
Перегоночная дальность	без ПТБ	1500 км
	с одним ПТБ	2100 км
	с тремя ПТБ	2900 км
Максимальная скорость разворота		23.5 °/сек
Эксплуатационная перегрузка		+9 ед.



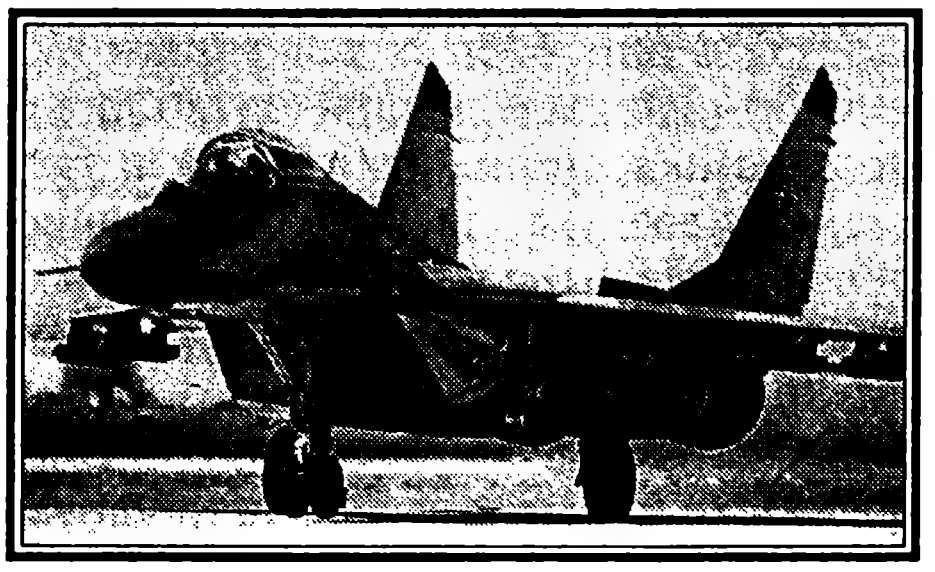
МиГ-29 создавался для завоевания превосходства в воздухе в зоне боевых действий и на небольших удалениях от фронта и предназначен для борьбы с авиацией противника, прикрытия войск и тыловых объектов от ударов с воздуха, противодействия воздушной разведке противника днем и ночью, в простых и сложных метеоусловиях. Кроме уничтожения воздушных целей на средних и малых дистанциях, в том числе и на фоне земли, он может также поражать подвижные и неподвижные наземные и морские цели. По словам главного конструктора М.Р.Вальденберга, МиГ-29 проектировался с использованием ряда отработанных на МиГ-23 конструктивных решений, но его создание представляет собой шаг такого же значения, как и разработка ранее самолета МиГ-15 после МиГ-9 — реактивного первенца ОКБ. Это был один из первых МиГов (наряду с МиГ-31), на котором были установлены двухконтурные турбореактивные двигатели (вместо одноконтурных на предыдущих самолетах) и радиолокатор со способностью обнаружения целей на фоне подстилающей поверхности. МиГ-29 стал также первой принципиально новой машиной, созданной под руководством генерального конструктора Р.А.Белякова (после кончины в 1970 г. А.И.Микояна — одного из основателей ОКБ).

МиГ-29 превосходит по многим параметрам свои зарубежные аналоги (F-16, F/A-18, «Мираж»2000). Высокая тяговооруженность, отличная аэродинамика дают ускоренный разгон, высокую скороподъемность, малые радиусы виражей, большие угловые скорости разворота, возможность длительно маневрировать с большими перегрузками. Самолет может эффективно вести активный маневренный бой с применением пушки, всеракурсный ракетный бой на ближних и средних дистанциях, выполнять перехват ударных и разведывательных самолетов, в том числе низколетящих на фоне земли.



Считается, что первая советская эскадрилья МиГ-29 была сформирована в течение 1984г. К январю 1986г. МиГ-29 были поставлены во многие военно-воздушные части СССР.

Истребитель МиГ-29 оснащен двумя турбореактивными двигателями системы Туманского тягой 8300 кгс с использованием дожига топлива. Двигатель бездымный с впрыскиванием воды при посадке, как и другие двигатели Туманского. Огромные крылья МиГ-29 имеют много преимуществ: они обеспечивают высокую подъемную силу при малой нагрузке на крыло. Результатом является превосходная маневренность. Скорость разворота просто впечатляет! Крыло снабжено полностью открывающимися предкрылками, эффективными закрылками и полуоткрывающимися элеронами.



Кабина МиГ-29 удивительно просторна и накрывается большим фонарем, что обеспечивает большее поле зрения, чем у западных истребителей. Приборная панель практически идентична таковой у Су-27, что облегчает пилотам переход с одной машины на другую.

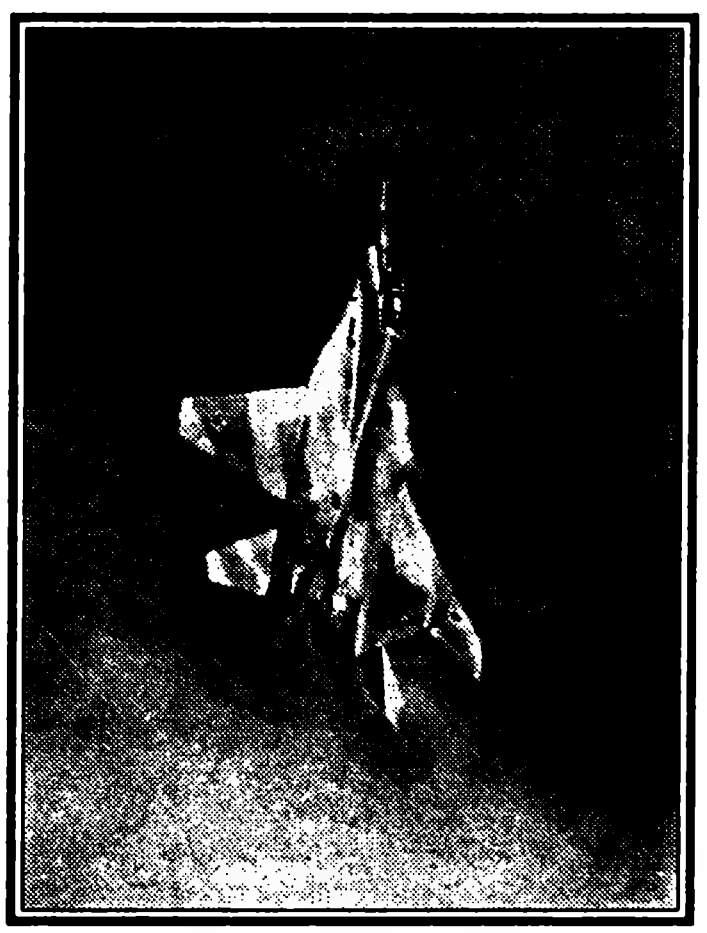
Угол атаки МиГ-29 сравним с углом атаки палубного истребителя F/A-18 «Hornet». Все подвески МиГ-29 могут нести бомбы, либо другое вооружение класса «воздух-земля». МиГ-29 является универсальным истребителем, способным как наносить бомбовые удары, так и завоевывать превосходство в воздухе.

МиГ-29 — создан на долгую перспективу. Впервые поднявшись в воздух около 20 лет назад, он и по сей день остается лучшим в мире истребителем в своем классе. Мало того, последняя его модификация, МиГ-29СМ, впервые показанная на авиасалоне в Париже в 1995 году, является уже полностью многофункциональным истребителем, оснащенным высокоточным оружием «воздух-земля» Его ударная мощь возросла в три раза по сравнению с предыдущими модификациями.

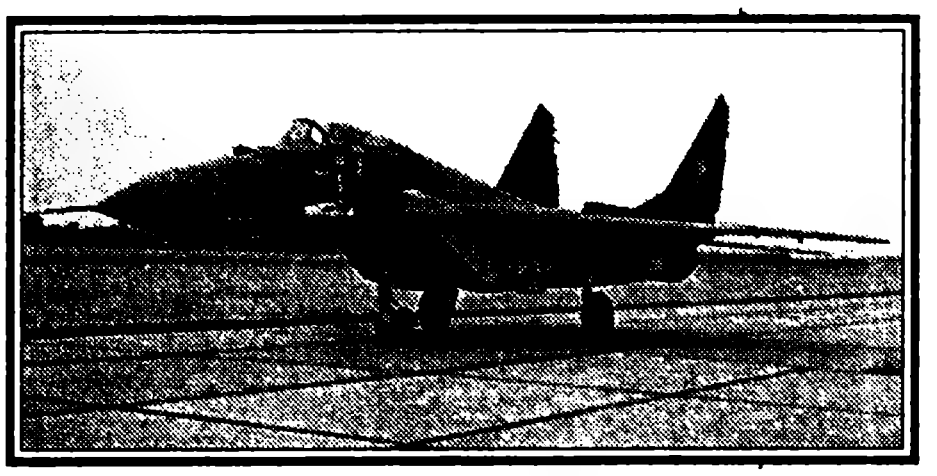
Уникальная особенность МиГ-29 — возможность взлета с боевой нагрузкой на одном двигателе с включением второго двигателя уже в воздухе, что позволяет сэкономить драгоценное время при взлете по тревоге.

Вооружение

Вооружение включает одноствольную пушку ГШ-301 (30 мм, боекомплект 150 патронов, скорострельность 1500 выстр./мин) в левом корневом наплыве крыла. Крыло имеет шесть (восемь на МиГ-29К) точек подвески грузов. Для борьбы с воздушными целями на шести подкрыльевых узлах МиГ-29 могут быть установлены: шесть УР ближнего боя Р-60М или малой дальности Р-73 с ИК ГСН; четыре УР ближнего боя и две УР средней дальности Р-27РЭ с радиолокационной или Р-27ТЭ с ИК системой наведения. Предполагается установка новой УР средней дальности Р-77. Возможна установка старых УР Р-23. Для действий по наземным целям самолет может нести бомбы, блоки НАР калибром 57 мм, 80 мм, 122 мм и 240 мм, унифицированный контейнер мелких грузов КМГУ-2. Возможно использование УР класса воздух-поверхность Х-25М с пасивным радиолокационным, полуактивным лазерным или корабельным наведением, Х-29 (МиГ-29К) с ТВ или лазерным наведением сверхзвуковой противокорабельной ракеты Х-31А (МиГ-29К), дозвуковой противокорабельной ракеты Х-35.



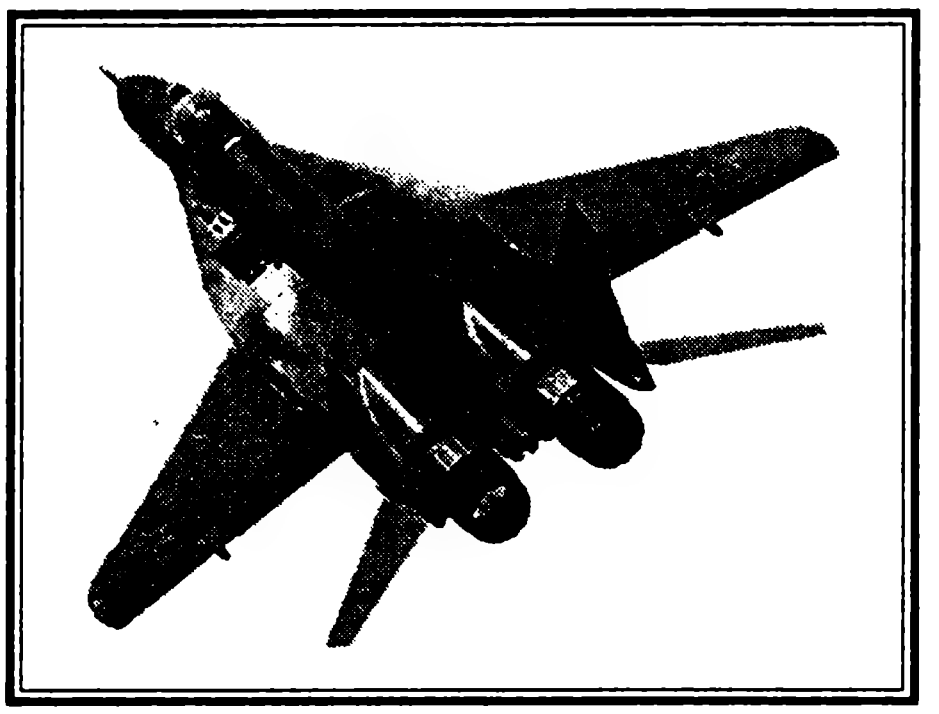
Модификации



• МиГ-29 — исходный одноместный фронтовой истребитель.

• МиГ-29К — многоцелевой палубный истребитель-бомбардировщик.

• МиГ-29КВП — промежутточный вариант, построенный для отработки взлета с трамплина и посадки на аэрофинишер. Может использоваться как боевой самолет, а также как тренировочный для летчиков корабельной авиации на наземных аэродромах. Единственное его отличие от обычного самолета наземного базирования — гак и усиленная конструкция.



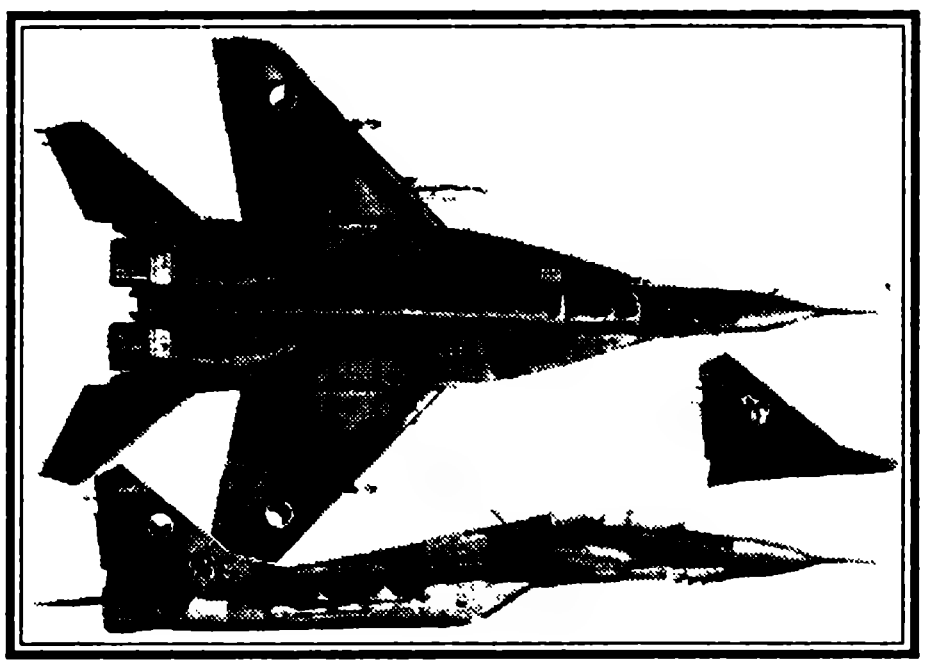
• МиГ-29М — усовершенствованный фронтовой истребитель с электродистанционной системой управления и улучшенным оборудованием.

• МиГ-29МЭ — экспортный МиГ-29М.

• МиГ-29С — усовершенствованный фронтовой истребитель.

• МиГ-29СМ унаследовал от МиГ-29СЭ (самолеты, подобные этой модификации, были поставлены в Малайзию) все нововведения: увеличенная бомбовая нагрузка (до 4 т), дозаправка в воздухе, ракеты с активной радиолокационной головкой самонаведения РВВ-АЕ, повышающей шанс победить в дальнем бою в 6-7 раз. Уже эти две модификации по основным параметрам не уступают или превосходят разрабатываемый «Еврофайтер» — истребитель следующего поколения.

• МиГ-29СМТ — новая экспортная модификация МиГ-29М. Унифицированная (т. е. впоследствии будет ставиться на все российские истребители) кабина с 3 МФД, легче на 900 кг за счет импортной элементной базы. Новая РЛС (с автоматическим картографированием местности). Дополнительные баки. Бомбовая нагрузка (до 4тонн) и дальность (до 3500 км) увеличены.



• МиГ-29СЭ — усовершенствованный фронтовой истребитель, снабженный системой дозаправки в воздухе. Экспортная модификация.

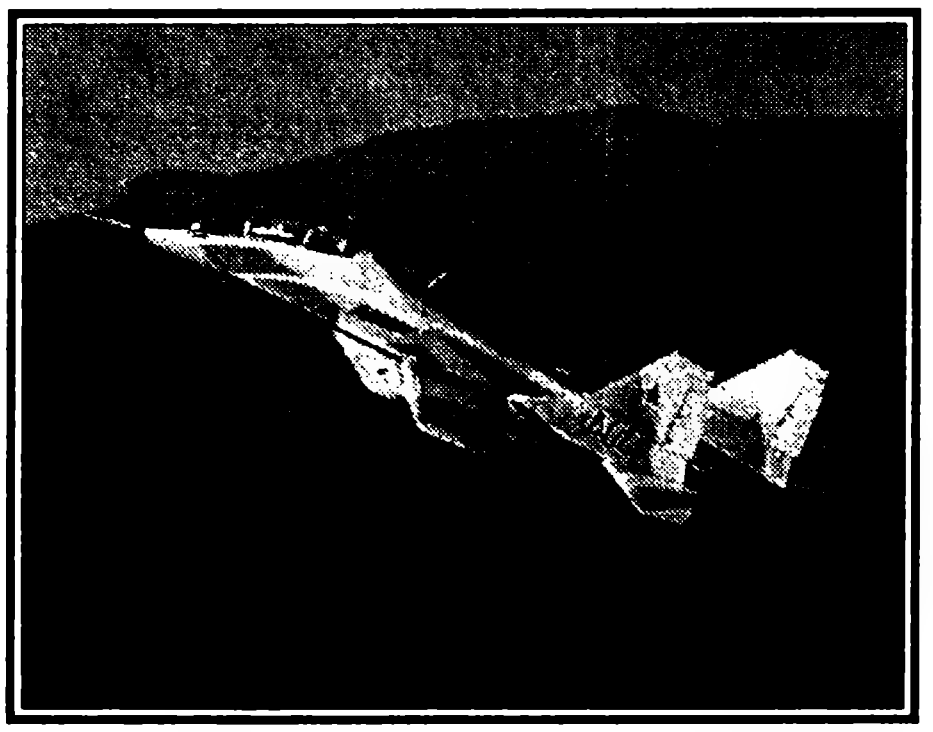
• МиГ-29УБ — двухместный учебно-боевой вариант. Создан в 1981 г.

• МиГ-29УБТ. Двухместная модификация для выполнения специальных ударных заданий. Первый полет 10.08.98.

• МиГ-29 с поворотными соплами двигателей — экспериментальный самолет для отработки системы отклонения вектора тяги,

которая, возможно, найдет применение на многоцелевом истребителе следующего поколения, разрабатываемом с 1988 г. на основе МиГ-29. Постройка истребителя пятого поколения была завершена еще в 1991 г., но он еще не смог подняться в воздух из-за отсутствия средств на доводку двигателей.

- МиГ-33 — МиГ-29М
- МиГ-35 — глубокая модернизация МиГ-29М (МиГ-33)



В боях

МиГ-29 действовал на стороне Ирака во время конфликта в Персидском заливе в начале 1991 г. в условиях подавляющего преимущества войск ООН во всех отношениях. Система ПВО Ирака была уничтожена в самом начале конфликта и фактически дело не дошло ни до одной воздушной дуэли. У иракских летчиков не было сколь какой-нибудь серьезной подготовки, и они уклонялись от любого вида боя.

Данные о числе сбитых МиГ-29 сильно различаются (официально сообщается, что 17.1.91 сбито 3, а 19.1.91 — 2 самолета), и даже сами американцы признают сложности с их идентификацией. Дело в том, что уничтожение МиГ-29 проводилось УР «SPARROW» на средних дистанциях (порядка 20 км) что делает невозможным точное определение типа цели. Некоторые МиГ-29 были уничтожены на земле и несколько — улетели в соседний Иран. По сведениям из других источников, было потеряно четыре самолета, остальные перелетели в соседний Иран. Третьи источники заявляют о том, что ни один МиГ-29 сбит не был. Наверняка можно утверждать только одно — ни один «двадцать девятый» не был сбит в ближнем воздушном бою.

«Двадцать девятые» имеют на своем боевом счету атаки наземных целей в Югославии и СНГ. В начале лета 1992 г. МиГ-29 молдавских ВВС атаковали бомбами ОФАБ-250 наземные цели в районе Тирасполя — столицы самовольно декларированной тогда Приднестровской республики.

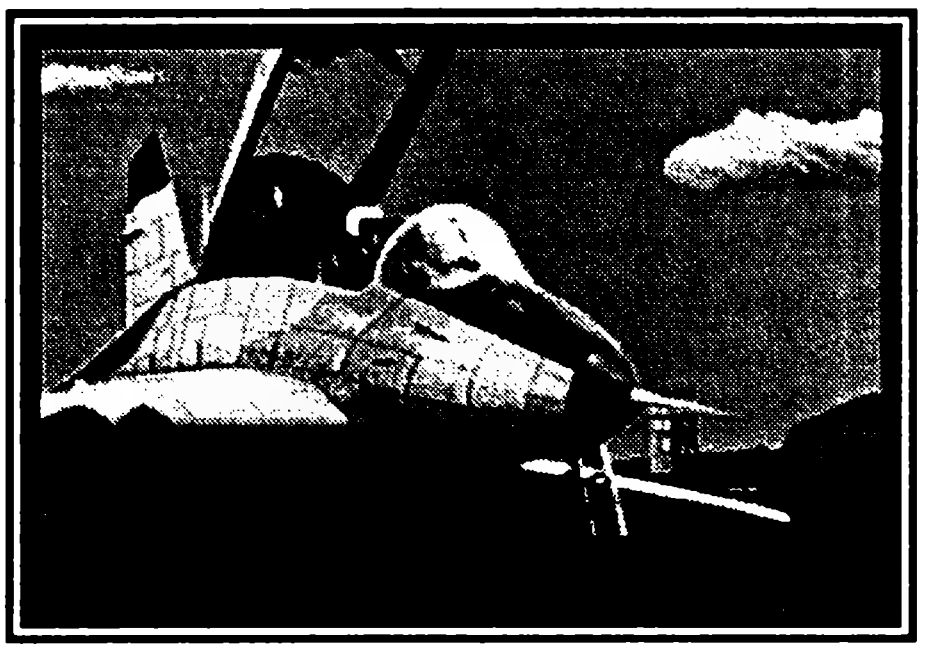
Сравнение

Простое сравнение разных боевых самолетов всегда очень сложное дело, по «вине» не только разных заданий, по которым рождался тот или иной проект, но и того, что подробные результаты такого рода исследований и испытаний обычно сильно засекречены.

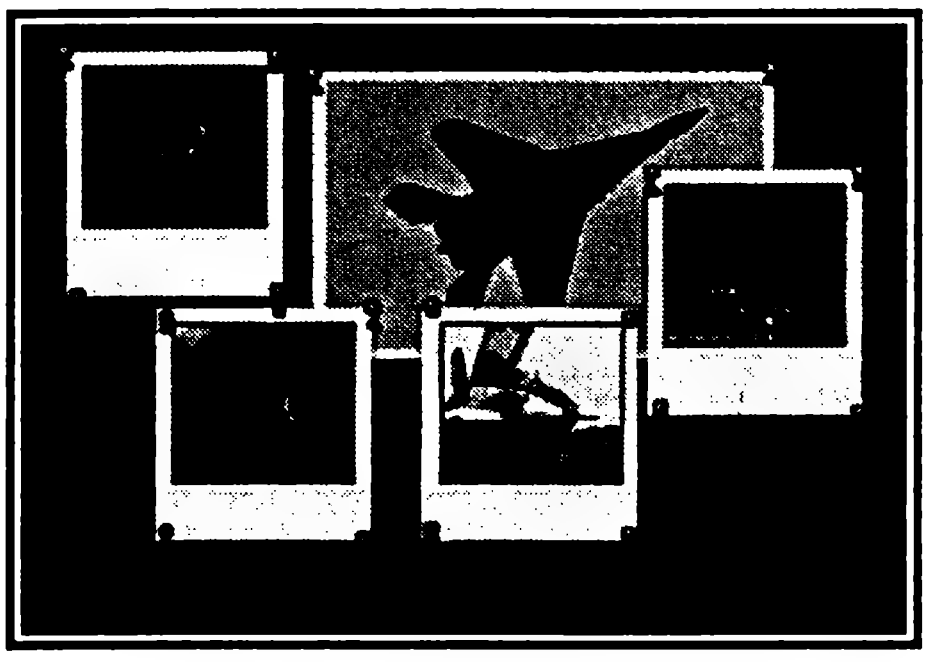
В категории «легких» истребителей четвертого поколения можно попытаться сравнить первый МиГ-29 с американскими F-16A, F/A-18A и с французским Mirage 2000C. Модернизированный МиГ-29СМ соответствует самолетам F-16C, F/A-18C и Mirage 2000-5.

Следующее поколение представляют шведский JAS-39A и проходящий испытания EF 2000 и RAFALE C. Им соответствует МиГ-29М (МиГ-33).

МиГ-29 (9-12, 9-13), на первый взгляд, уступает своим западным конкурентам технологическим и производственным исполнением, авиационным оборудованием (авионикой), ресурсом двигателей, ограниченной дальностью, меньшей массой полезной нагрузки, к тому же с ограниченными возможностями атаки наземных целей.



НО! Он отличается выдающимися маневренными качествами в уникальном диапазоне скоростей и высот, что обеспечивается очень низким удельным весом планера и высокой тяговооруженностью (за счет большой тяги двигателя).



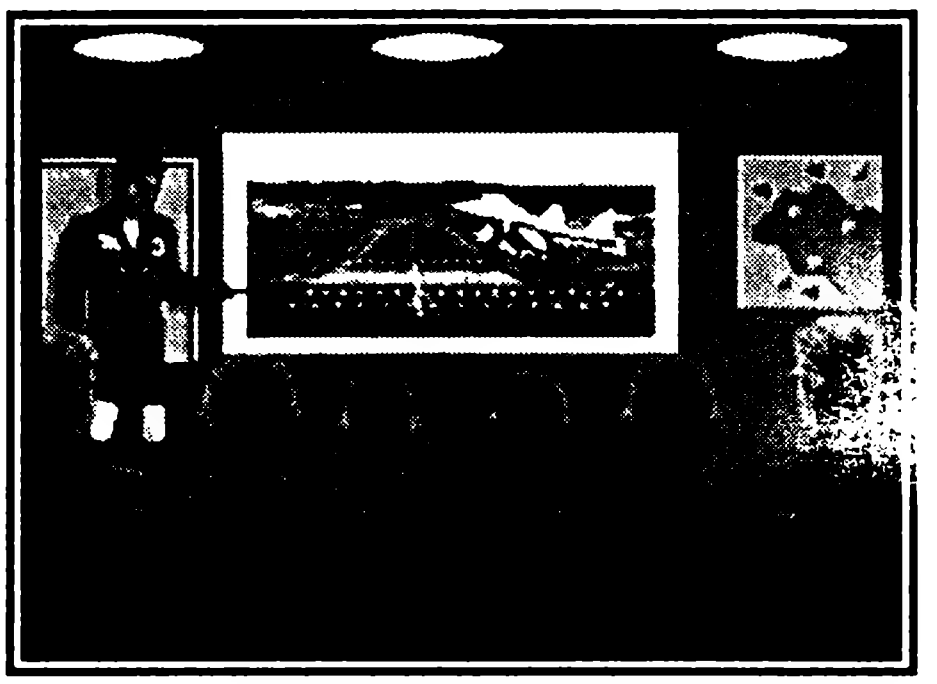
Выделяется эффективной системой вооружения для маневренного воздушного боя, простотой обслуживания, выносливой и мощной конструкцией каркаса и низкой ценой.

Конструкция МиГ-29 суперсовременна в прямом смысле этого слова — она опередила время своего появления. Она единственная в категории сравниваемых нами «легких» истребителей оказалась перспективной для перехода самолета в следующее поколение, чтобы и там, в виде модернизированного МиГ-29М, оказаться на вершине мирового самолетостроения.

Главным предполагаемым противником МиГ-29 должен был быть американский одномоторный F-16. Анализы летных происшествий при небоевой эксплуатации истребителей F-16, проведенные в США, напрямую вроде бы не выявили преимуществ двухмоторного истребителя перед одномоторным, концепция которого представляется более привлекательной из-за своей простоты и относительной дешевизны.

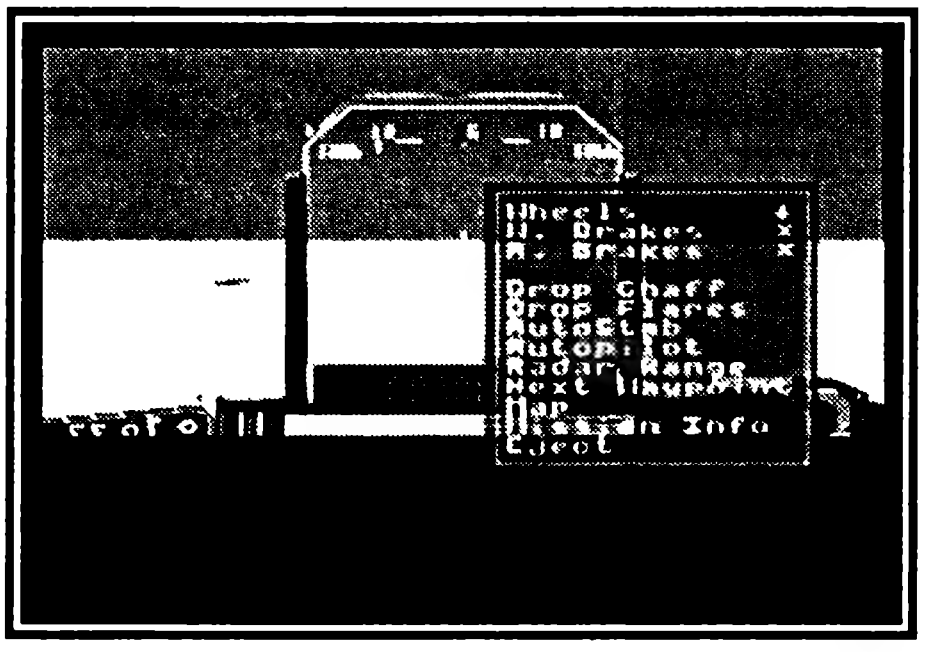
Причины, которые определили окончательный выбор конструкторами двухмоторного варианта, были, вероятно, следующими:

- Определенные преимущества двухмоторной машины при исследованиях в аэродинамических трубах ЦАГИ, а также ее вероятно более высокая живучесть в бою.
- Вполне возможно, что статистика аварий у двухмоторных МиГ-25 была лучшей, чем у МиГ-23, МиГ-27.



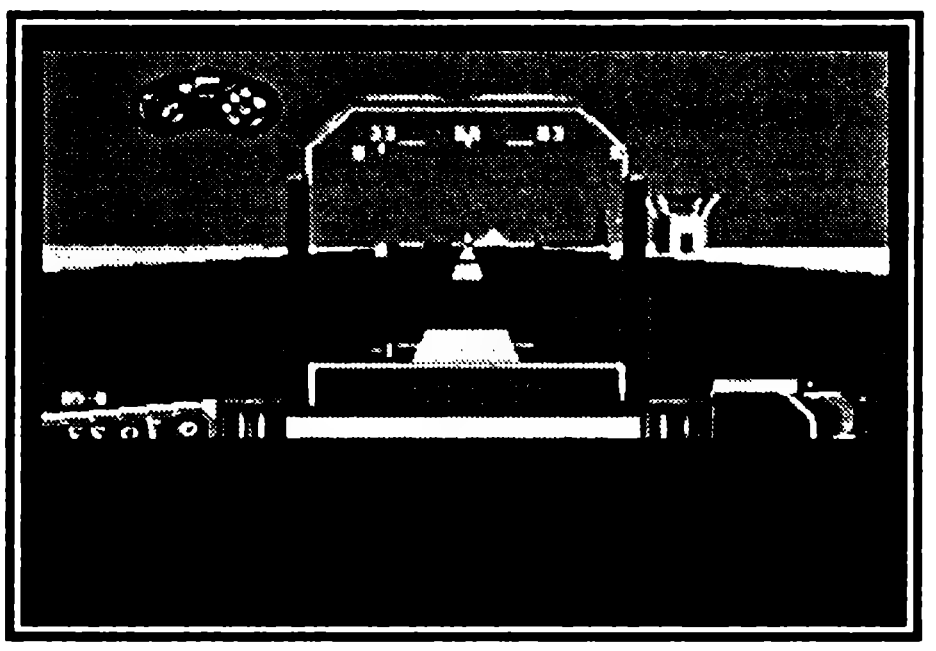
• Свою роль сыграла и не очень высокая надежность вновь разрабатываемых в СССР двухконтурных реактивных двигателей.

Практика действительно показала повышенную безопасность и возможность выключения одного двигателя в полете, если приборы показывают изменение его эксплуатационных характеристик. Этим можно предотвратить его сильное повреждение или даже полное уничтожение.



Интересно отметить, что разрабатываемые или уже только поступившие в серийное производство и эксплуатацию истребители мира (за исключением «ультра-легкого» JAS-39 «GRIPPEN») являются двухмоторными!

К недостаткам МиГ-29 относятся низкий межремонтный ресурс (350-400 часов) двигателя РД-33. (В последних сериях он увеличен до 700 часов). Ресурс же двигателя F.100-PW-229 достигает 2000 часов, а F.110-GE100 — 1500 часов. Значительно более высокий ресурс американских двигателей объясняется принципиально другим подходом к плановым ремонтам (по техническому состоянию, а не по количеству отработанных часов, как в России). Такой подход требует высочайшей квалификации обслуживающего персонала и качественно более высокой степени диагностики отказов прямо в авиачастях. Этот метод позволяет проводить сравнительно простую замену деталей, работающих в наиболее напряженных режимах в зависимости от их износа.



Впрочем, русские самолеты должны находиться в строю всегда (даже и с менее квалифицированным техобслуживанием). Поэтому диагностика и ремонт двигателей выполняются только на специализированных рембазах.

Недостатком российских двигателей является и видимый след дыма на режиме «максимал», что облегчает обнаружение самолета в воздушном бою.

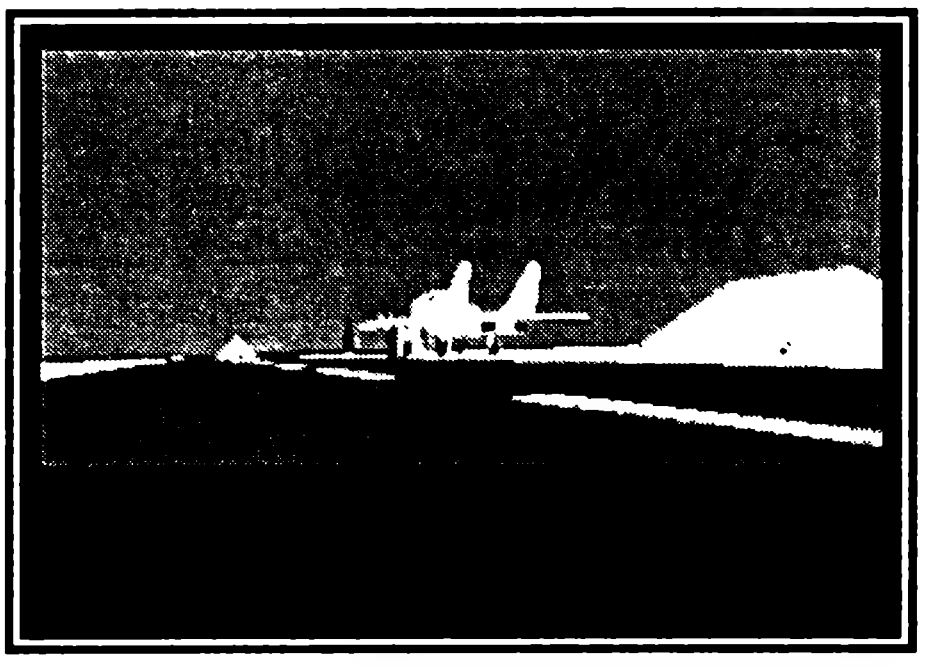
Для американского истребителя, оптимизированного для скорости полета около M=1, был выбран нерегулируемый воздухозаборник, обеспечивающий удовлетворительную работу двигателя приблизительно до M=2.0

У МиГ-29, предназначенного для достижения скоростей, больших на ~15%, уже необходимо пользоваться сложным регулируемым входным устройством, обеспечивающим работу двигателя до M=2,3.

К тому же компоновка воздухозаборников, расположение передней стойки, худшее качество ВПП на отечественных аэродромах, предполагаемое использование самолета на грунтовых ВПП создает опасность засасывания посторонних предметов в двигатель. Чтобы этого избежать, используется система перекрытия воздухозаборника на взлете и подачи воздуха к двигателю через профилированные щели

вверху наплыва. Эта система, кроме очевидной сложности, занимает дополнительный объем в каркасе.

Еще в качестве сравнения приведем описание учебных боев проведенных между чехословацкими МиГ-29 и французскими Mirage-2000C.

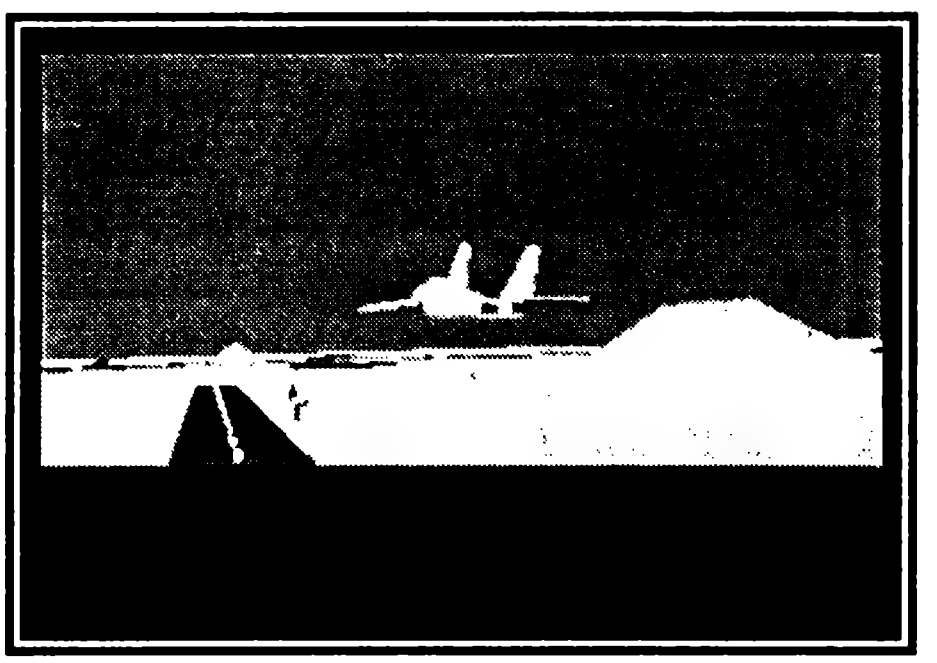


Дуэль

Предполетная подготовка «двадцать девятых» 23 июня 1994 года заметно отличалась от предыдущих. В этот раз самолеты впервые в истории Чешской республики готовились к настоящим воздушным боям, с той только разницей, что у бортовых пушек не было боекомплекта и под крылья подвешены учебные варианты ракет.

Через несколько минут начнется второй день совместных полетов с французскими пилотами на базе в Ческе Будейовицах. Предыдущий день для чехов закончился не очень удачно.

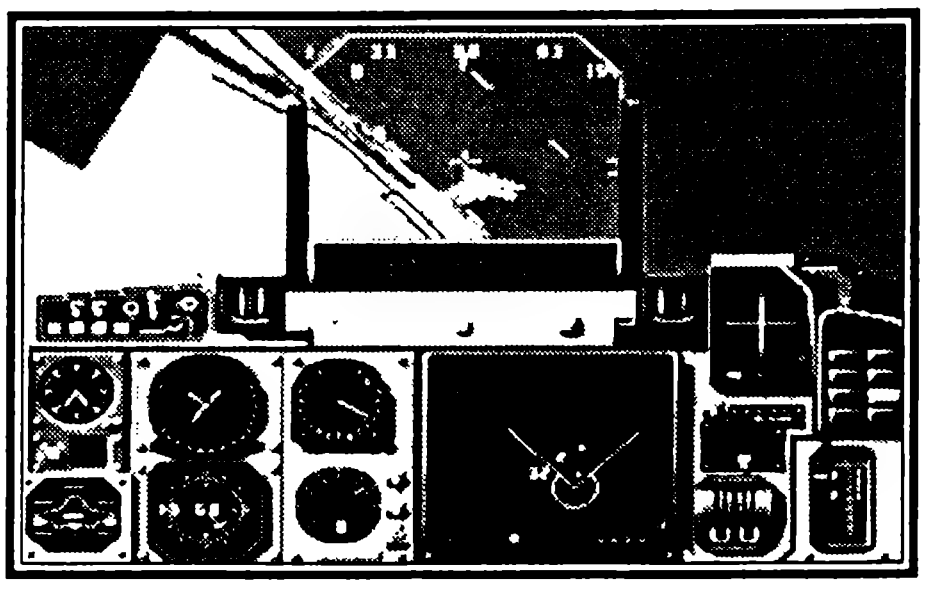
«Мираж 2000С» (со специальной доработкой для воздушного боя, оснащенный локатором RDI) выполнял перехваты воздушных целей из передней полусферы на фоне земли на малой высоте. МиГ-29 — цель, пользуясь системами пассивной защиты, записывал расстояния, на которых он был обнаружен и захвачен РЛС атакующего «Мираж». После захвата и имитации пуска ракеты с РЛ-наведением полет продолжался, и противостоящие самолеты проводили маневренные воздушные бои на средних высотах. Задачей было «отманеврировать» самолет противника и записать «уничтожение» на фотокинопулемет. Имитация вооружения: «Мираж» — пушка и ракеты R-550 «Magic II», МиГ-29 — пушка и ракеты Р-73. Бой начинался из позиции 500-1000 м «друг за другом». Обычно кончалось тем, что идущему впереди самолету никак не удавалось «сбросить» висящего за хвостом соперника. Бои были прекращены из-за выработки топлива у МиГ-29. После его посадки «Мираж» пронесся над головами, выполняя «бочку победителя». И сразу мысль — «неужели русские моторы так много жрут?!»



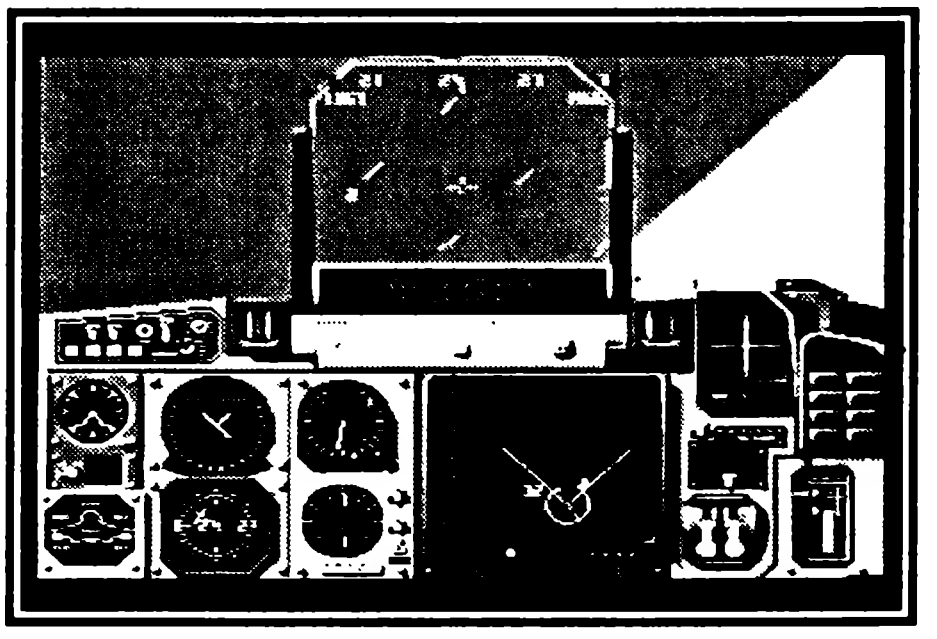
При анализе боев сразу проявилась разница между самолетами-соперниками. На французской машине находится видеокамера, и ее записи можно было легко и просто просмотреть сразу после приземления (и даже на цветном телевизоре) и анализировать. У МиГа для анализа применялись только кадры из пленки фотопулемета, либо запись на бумаге из регистра учебной ракеты.

По данным всех этих источников можно было судить, что сбить маневрирующий МиГ из пушки «Миражу» вряд ли удалось. Очень правдоподобным было «поражение»

УР «Magic» с ИК-головкой наведения. Летные качества обеих машин были на сравнимом уровне — но! Маневры не проводились вертикально. А ведь на вертикалях МиГ традиционно имеет преимущество.



Чехи — рядовые пилоты истребительного полка с очень небольшим годовым налетом, по учебной программе привыкшие больше сражаться с чрезвычайными ситуациями, чем с воздушным противником. Вчера, в воздухе, было так, что они даже не знали, как правильно реагировать, куда надо точно при маневрировании смотреть и где после своего маневра можно предполагать местонахождение самолета противника.

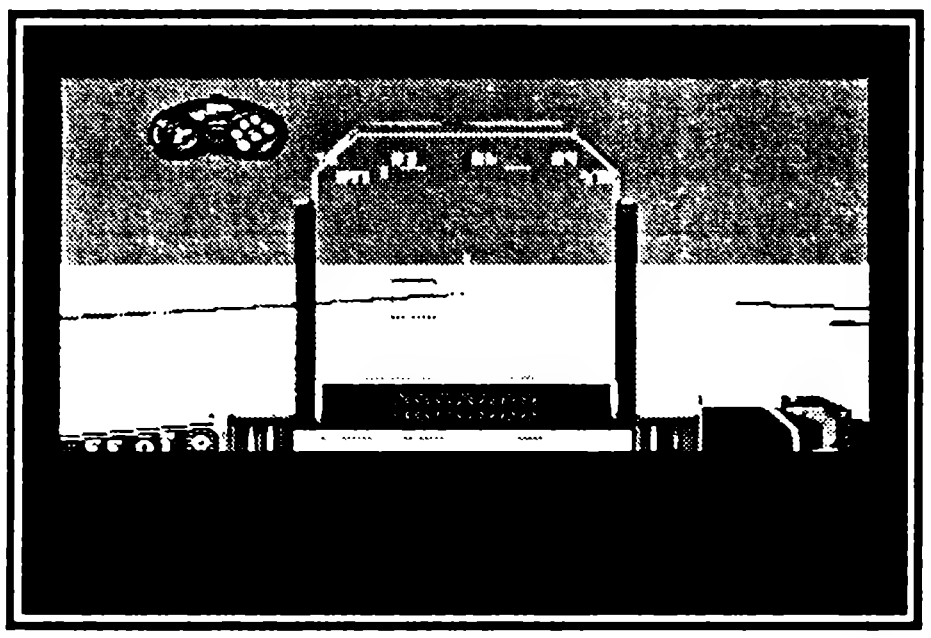


Как тут не вспомнить одного чешского пилота, который сразу после посадки на вопрос поинтересовавшегося техника, как закончился «бой», взволнованно ответил: «Я ничего не понял!»

А французы — из специального подразделения, и в этом году уже имели налет более 100 часов.

Сегодняшний день поэтому ожидается с напряжением. По предложению французов, сегодняшние полеты должны быть максимально приближены к реальному воздушному бою. Дуэль будет начинаться из исходной позиции «пеленг» с расстоянием 3000 м друг от друга с последующим разворотом навстречу, в лоб, и проходом на расстоянии 600 м друг от друга.

Первым взлетает капитан Смекал, но его самолет на этот раз имеет подвесной бак. И общая картина боя наконец-то меняется. Из-за израсходования топлива первым выходит из боя «Мираж». Все до сих пор проводимые полеты «Мираж» выполнял с подфюзеляжным баком. И вот вам «калькуляция»: объем внутренних баков у «Миража» — 3980 л, подвесной — 1300 л. Итого: 5280 л. Являются значительным преимуществом перед 4300 л у МиГа. Но если дополнительный бак подвесить у МиГа, то сразу запас топлива (4300+1500) л — получается больше.



Расходы топлива на максимальных режимах сравнимы у обоих самолетов, это было ясно еще перед сегодняшним днем, но у МиГа сегодня более объемные баки и в воздухе он держится дольше.

Шасси «Миража» спроектированы для посадки с ограниченным количеством топлива. Бывает, в некоторых случаях «Мираж» перед посадкой должен «вылетать» (а то и

слить) керосин до посадки прямо над аэродромом. Вот пример более экономного МиГа, который может садиться даже с полными баками! И еще один сюрприз: после анализа записей объективного контроля МиГа зафиксировано «уничтожение» противника — «Миража»!

Но это еще не все, что может показать «двадцать девятый».

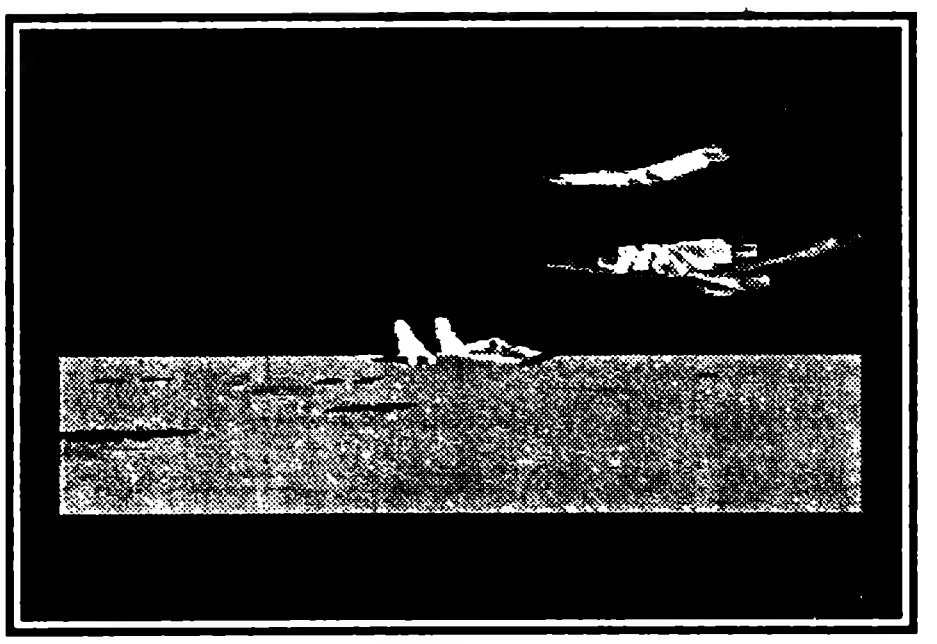
Ко второму полету готовится майор Глава, на самолете которого заряжены тепловые ловушки для ракет с ИК-головкой, и еще подвешен регистр ракеты Р-73, который сопряжен с нашлемным прицелом. Эта деталь вызывает у его коллег насмешки: «Эти рога на шлеме вывернут ему голову». Абсолютное большинство присутствующих видит экипированного таким образом пилота впервые. Но это всего лишь из-за того, что обучение применению нашлемного прицела почти не проводилось...

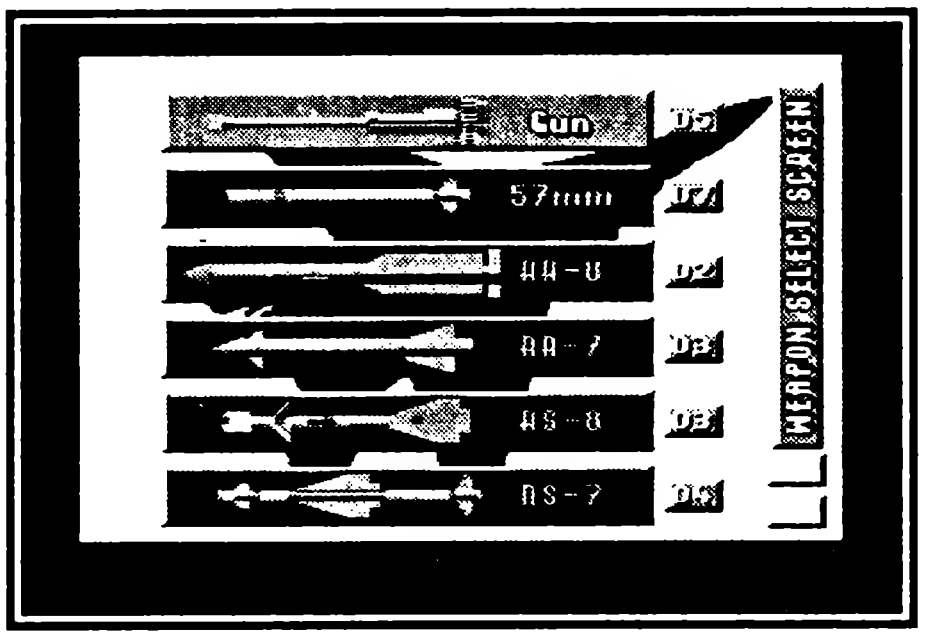
Напряженность возрастает, но как только летчик заруливает на стоянку, он становится центром всеобщего поклонения. Глава докладывает о захвате и «уничтожении» своего более опытного противника на встречном курсе еще до того, как тот занял позицию для прицельной стрельбы. Вот так, за несколько дней до снятия с вооружения, МиГ-29 оправдали себя! Даже с гораздо хуже подготовленными пилотами они проявили свое тактико-техническое превосходство в бою!

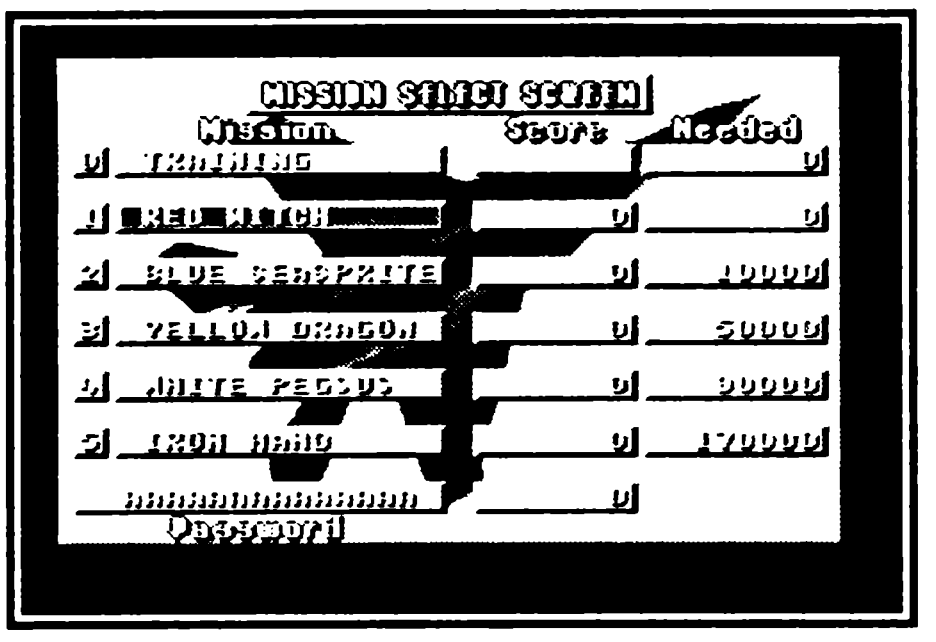
В течение двух дней МиГи выполнили 13 полетов с общим налетом 7,03 часа.

Все полученные во «взаимном сражении» данные французы тщательно анализировали и применяют в дальнейшем совершенствовании боевой подготовки своих пилотов.

Наоборот, у чехословацкого полка «дуэли» проводились практически тайно, на свой страх и риск. О них не знали «функционеры от ВВС» и эти полеты до сих пор остались без оценки...







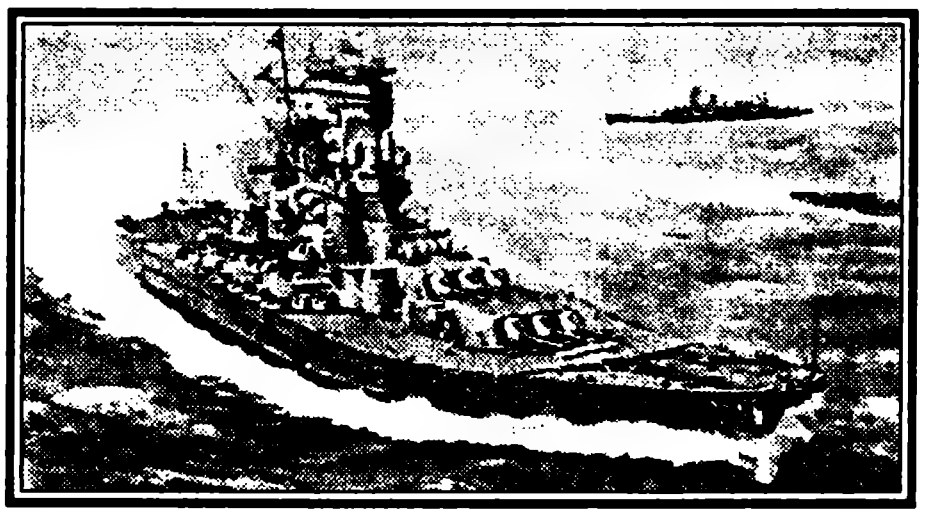
PACIFIC THEATER OF OPERATION

ТИХООКЕАНСКИЙ ТЕАТР БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ

KOEI • Количество игроков 1 • Стратегия
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆☆

«Тихоокеанский театр боевых действий» — это стратегическая игра, превращающая вас в участника морских сражений между Японией и США 1941 — 1945 годов. Вы командуете флотом одной из сторон. Вам предложены девять сценариев. В каждом — свои задачи.

Общий обзор

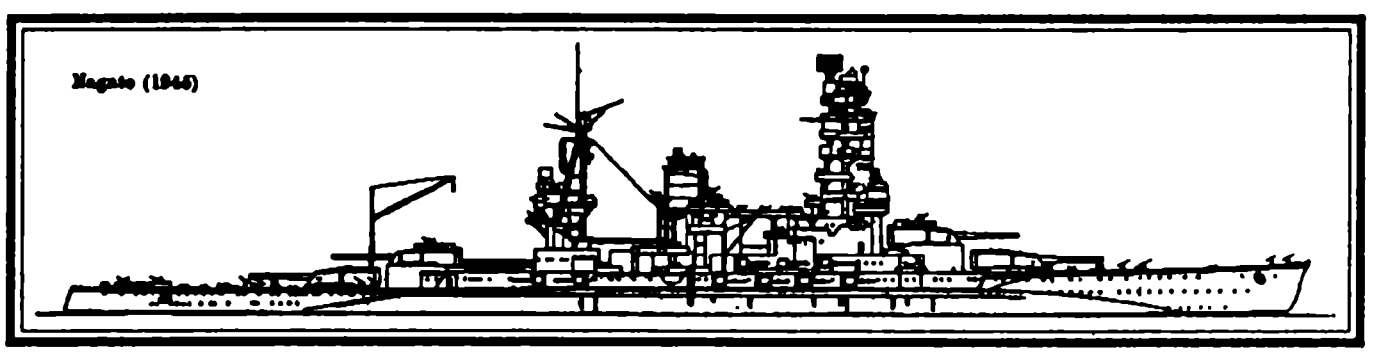


В качестве командующего Тихоокеанским Флотом США в игре P.T.O. вам придется отдавать приказы шестнадцати группировкам боевых кораблей США при помощи развитой системы управления, приказы же вы будете отдавать, основываясь на данных разведки, которая также будет находиться в вашем ведении.

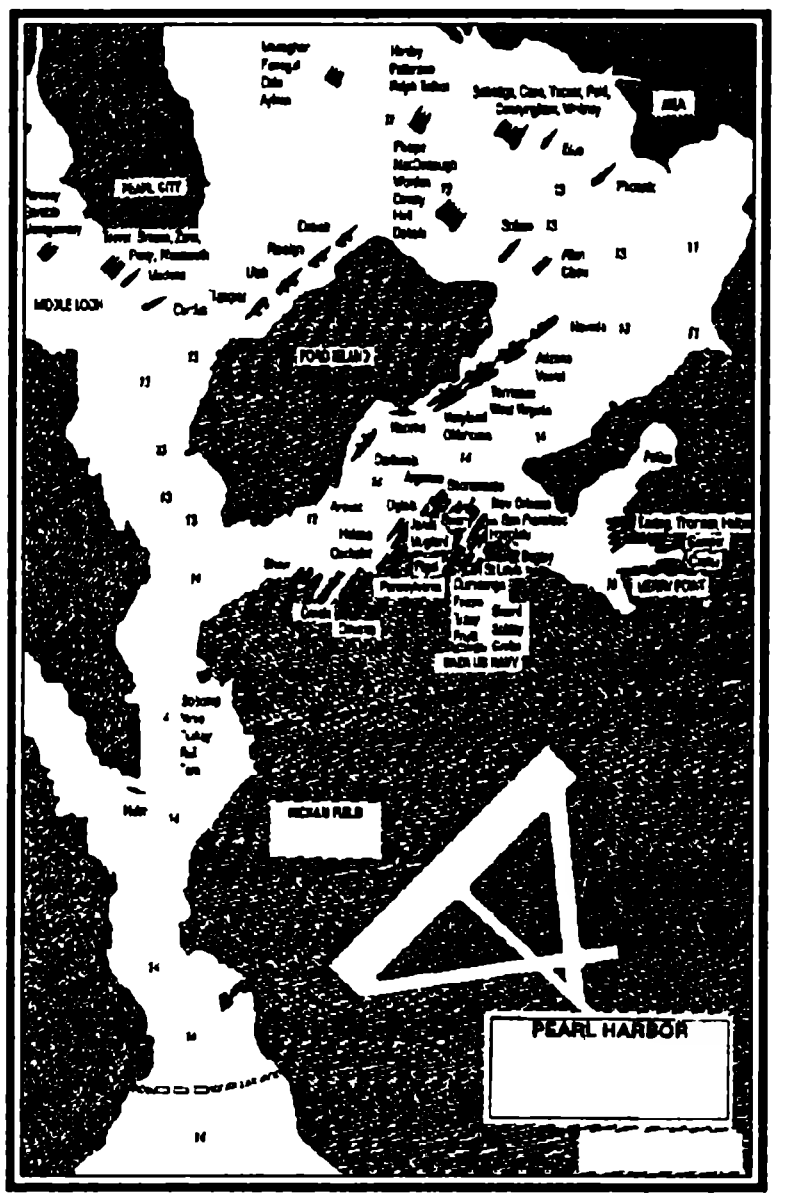
Стратегические разработки являются необходимым ключом к победе, именно стратегии вы и должны отдать самое пристальное внимание, без нее рассчитывать на удачу в противостоянии столь опасным врагам бессмысленно. Поставки, дипломатия, разведка и индустриально-технологические возможности вашей страны настолько же важны для вас в этой игре, как и тактическое мастерство ведения боя — согласитесь, что кроме того, как вы ведете бой, очень важно, кто конкретно стоит на палубе вашего корабля — сытый, отлично обученный моряк или же полуголодное, мечтающее о побеге отродье, попавшее на корабль после мобилизационной облавы. Вам необходимо организовывать вашу морскую политику, рассматривая столь важные факторы, как ваши возможности оперативного получения информации, тактические способности отдельных командиров и дипломатические отношения с вашими союзниками. То, как вы распорядитесь бюджетными средствами, определит поддержку, оказываемую вам вашей страной и ее индустрией, а также количество и качество ваших разведывательных и боевых аппаратов, кораблей и прочей техники. Ваше тактическое мастерство определит исход войны на тихоокеанском фронте, а значит, во многом подчеркнет, кто станет естественным лидером в этом регионе после войны.

Командные меню

В P.T.O. имеется разветвленная иерархия командно-информационных структур (см. пример №1). Основное командное меню располагается в верхней части главного экрана. Команды, которые вы выбираете на этом меню, открывают подменю, стоящие ниже в дереве иерархии, и содержат конкретные команды и информацию, касающую-



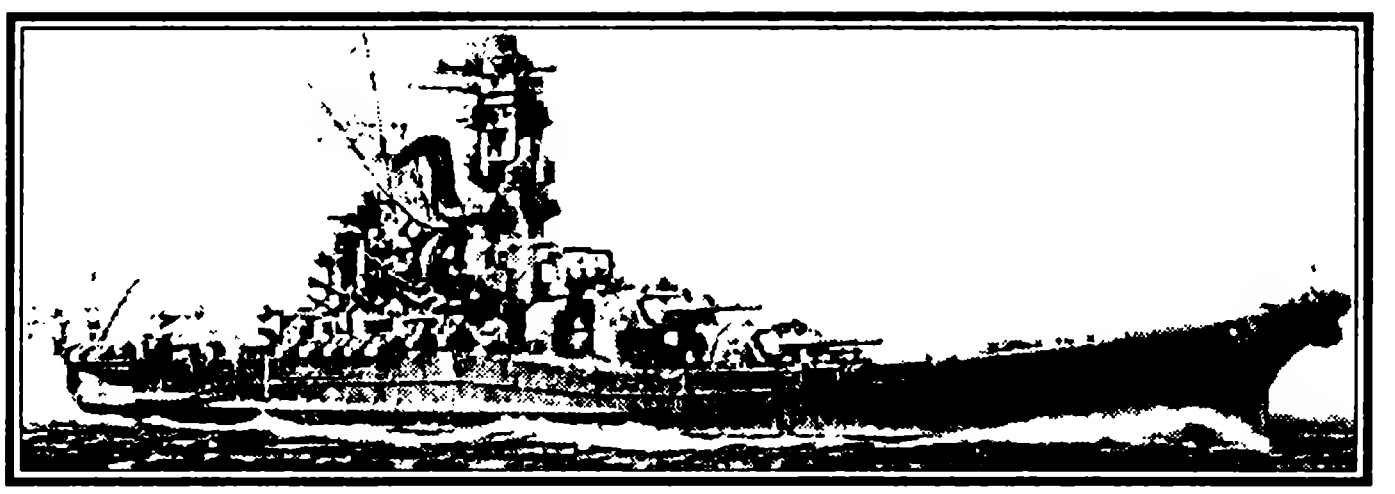
ся ваших флотов и баз. Информационная часть главного меню команд покажет вам статус и текущее состояние того флота, осмотр которого вы сейчас производите, или же данные о базе, если флот стоит в доке. Основное командное меню флота №1 всегда будет находиться на экране, чтобы вы ни делали с субкомандами.



Процесс игры

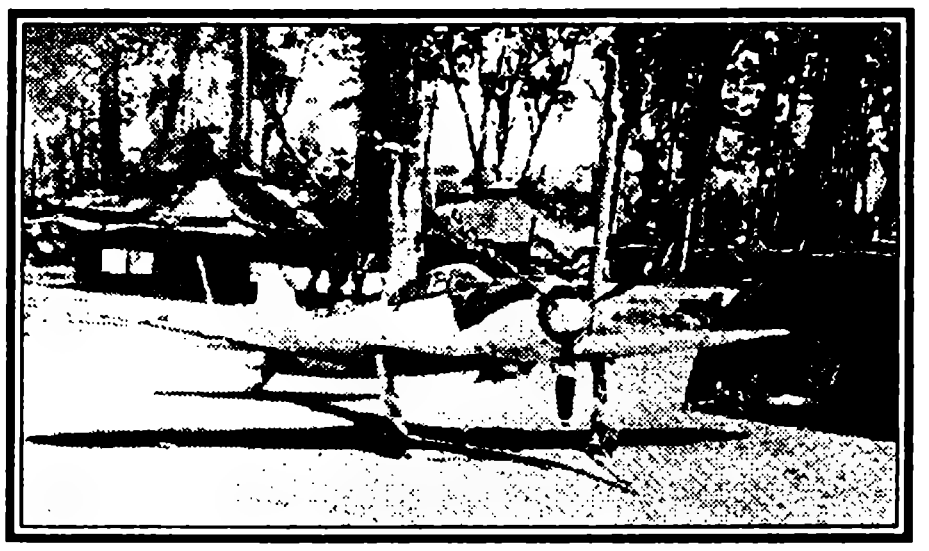
Команды, которые вы отдаете своим войскам во время боя, являются штабными командами, так как вы занимаете высочайший пост во всем флоте. При этом у вас нет права непосредственно отдавать приказы вашим самолетам или кораблям, если они не принадлежат к Флоту №1. Вы отдаете приказы, командующие флотом вскоре их получают и пытаются их исполнить по мере своих способностей. Битвы, в которых участвует Флот №1, также можно передать под управление его командующему. Впрочем, когда вы чуть-чуть освоитесь, вам уже захочется взять на себя непосредственное управление всеми наступательными и оборонительными операциями ваших флотов.

Способности офицеров являются критическими для эффективности выполнения приказов верховного командующего вашими флотами, так что когда будете устанавливать на старте, где кому находиться, за распределением обязанностей согласно способностям игроков стоит посмотреть внимательно. Ведь этим и будет определяться исход боев за овладение акваторией Тихого океана. Когда будете набирать офицеров для следующей операции, постарайтесь найти одного из них, лучше всех остальных подходящего для данных задач. Все это понятно, набирайте офицеров, которым не страшна морская болезнь и нравится вести яхту. Также не забудьте, что этот мир очень разнообразен и помните, что вам необходимо также найти человека, сведущего в электронике, любящего конференции и загар с авианосца. Кроме того, вам нужны крепкие желудки, которые позволят вашим офицерам подолгу ждать начала этих конференций, да и вообще, патриотичность бы нам не помешала, только вот не ненависть, а любовь к Родине. Учтите, что те офицеры, которые не чувствуют большой уверенности в своих способностях, то есть имеют низкий уровень развития и не очень-то храброе сердце, меня совсем не интересуют.



Офицеры с высокими показателями личной храбрости предпочтительны для использования в наиболее рискован-

ных операциях, так как они повышают вероятность их успешного завершения. Также определяйте офицеров с хорошими способностями к мореходству и храбростью в диапазоне между 20 — 25 пунктами на корабли, чтобы использовать их замечательные качества в морских сражениях, артиллерийских обстрелах прибрежной полосы, а также переброски флотов (это, кстати, почти все серьезные операции). Офицеров с хорошими летными навыками отправляйте на авианосцы, чтобы они руководили массированными воздушными налетами на установки противника. Обычно одного высококлассного офицера хватает для того, чтобы постоянно поддерживать в боевой готовности ударную группу из нескольких авианосцев. Учтите, что в ходе войны ваши офицеры улучшают свои способности, так как им дается способ применить все свои силы и ум для достижения победы, а кроме того, вовсю глядеть по сторонам и воспринимать все самое лучшее. Хотя вы и не увидите изменения пунктов в характеристиках офицеров, они, несомненно, будут происходить — разница между выпускником военного училища и ветераном двух войн получается колоссальная.

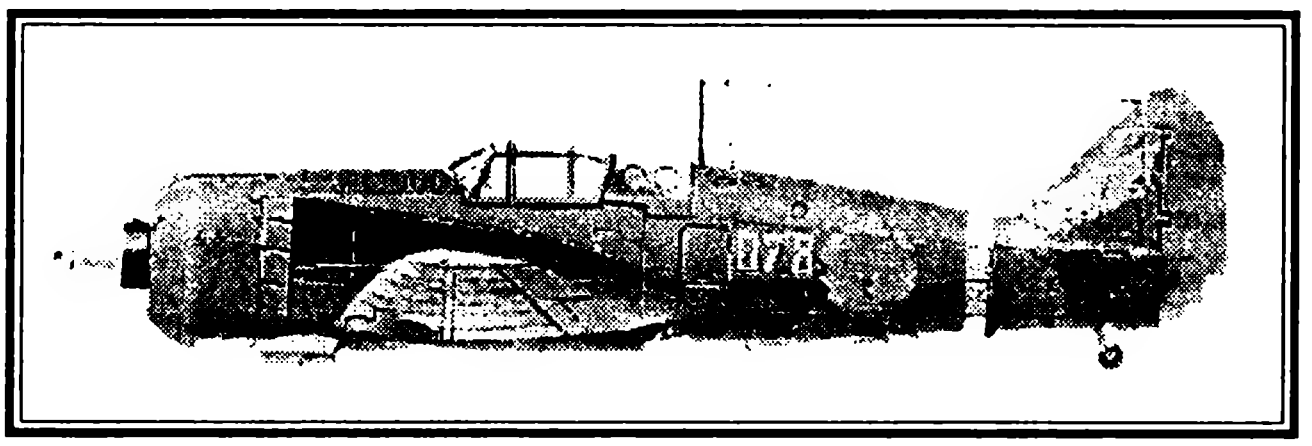


Тактические приемы

Существует несколько полезных приемов, которые вам имеет смысл освоить для игры в P.T.O., так как тогда для новичков вхождение в структуру языка оказалось не слишком легким; для начинающих весьма разумно, что они имеют возможность покопаться в спецхране.

Отображение противников на карте

1. Ваш противник может быть прослежен, его путь можно найти где-нибудь в канаве или на дне Тихого океана. Так что вы можете подыскать себе местечко поудобнее, расположиться там с комфортом, а потом принести победу своей стране стоимостью в несколько тысяч здоровых парней, посланных на бойню. Когда вы находитесь в главном меню, выберите меню опций и тогда уже хватайте интересующий вас объект.



2. Выберите пункт «Участие», а потом на ход поменяйтесь сторонами.

3. Выберите соединение из главного командного меню, затем выберите команду «Покажите Флот» (Show Fleet), которая находится в меню ниже по иерархической лестнице.

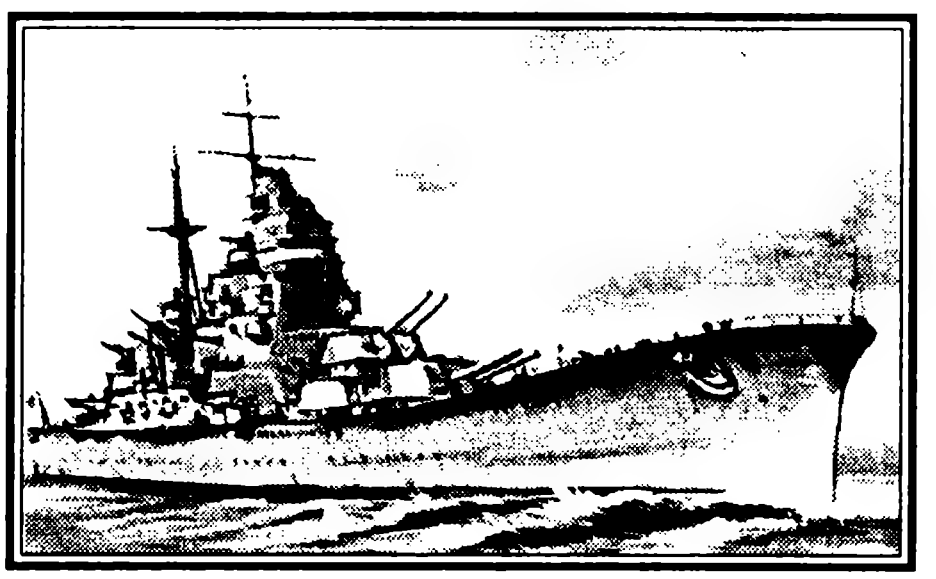
4. Тут же появится полный список всех вражеских флотов.

5. Выберите каждый флот и измените статус каждого из них. Раньше они все были красного цвета.

6. Вернитесь к главному командному меню или к кому-нибудь выше рангом (всегда помните, что верховный главнокомандующий — это вы).

7. Снова выберите меню опций.

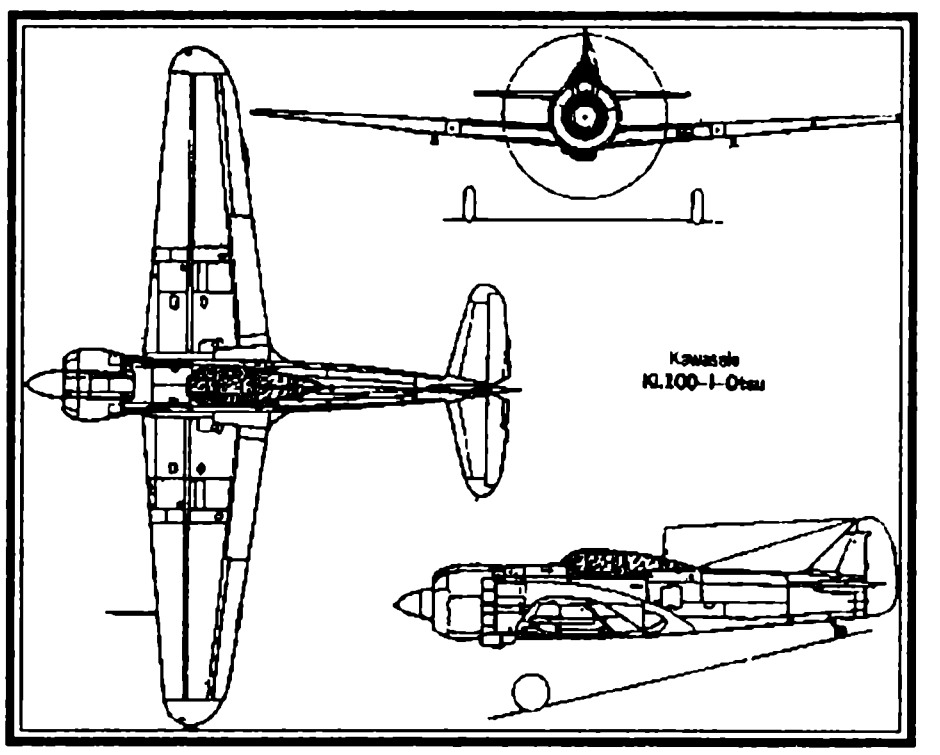
8. Выберите команду «Участие», дабы вернуться обратно не в виде предателя, а как преданный тихий американец, ничего, что пришлось полгода трубить на урановых рудниках, зато теперь заработал авторитет.



9. Флоты противника теперь будут отражаться на широкой тихоокеанской карте в течение всей игры. Новые флоты, созданные вашим противником после вышеописанного процесса, не так уж сразу автоматически окажутся на карте Тихого океана. Вам придется несколько раз повторить процесс до тех пор, пока не удастся разобраться с новыми флотами врага.

Возвращение поврежденных кораблей на базу для ремонта

В ходе обычной игры у вас нет никаких шансов, так как вы больше любите попкорн, чем философию, друг мой, даже поднять лебедкой шлюпку и отремонтировать и то, оказывается, безмерно трудно. Впрочем, существует некоторый способ послать кое-что за границу или на отдых.



1. Выберите меню опций из главного командного меню.

2. Выберите Participation, пункт, необходимый для того, чтобы поменяться ролями.

3. Сыграйте один ход за противника, а затем перейдите обратно на сторону своих друзей, выбрав меню опций, а потом команду Участие. Можете вздохнуть свободно, вы опять дома. Тогда флот, в котором есть поврежденные нынче корабли, тащит обратно домой, кроме того, кое-кому придется рассчитаться со мной. В общем, рэкет жив! Вы сможете пришвартоваться в порту и отлично провести время.

Поставки для ваших Флотов

Флоты можно снабжать при помощи порта Горючим и Войсками, пока они стоят в гавани. Планеры и ракеты могут находиться и в другом месте. Планируйте задолго то, как вы будете снабжать ваши части всем необходимым, только тогда вы будете успевать им обеспечить абсолютный минимум внимания и ощущать себя рабочим человеком, а не мультипликационным уродцем. Всегда не забывайте убедиться, что все основные базы ваши как следует обеспечены горючим, да

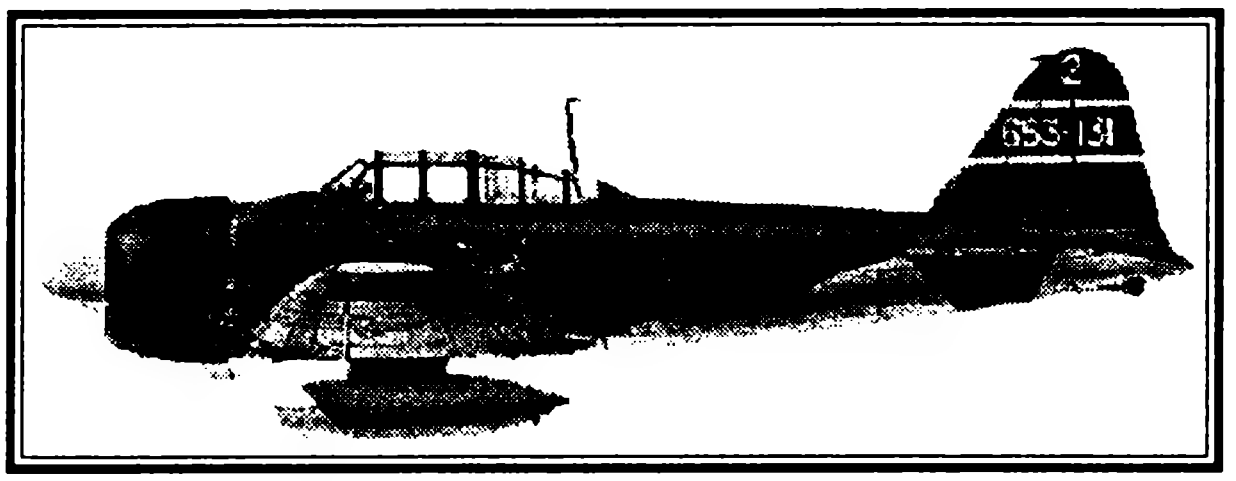
так, чтобы хватило на множество флотов, которые, кстати, не стоит забывать заправлять.

1. Выберите пункт PORT в главном меню управления, затем пункт SUPPLY из подменю. Список флотов появится перед вашим благосклонным взором, из которого вы сможете выбрать те флоты, которые требуют вашего немедленного внимания.

2. Выберите тот флот, который вы хотите снабдить.

3. Тогда перед вами раскроется новое окно со списком кораблей в вашем флоте, количеством и типом оборудования, имеющимся на каждом корабле, и числом войск, приписанных к каждому кораблю.

4. Переведите выделенный квадратик к тому предмету на корабле, который вы хотите включить в список снабжения (вы сможете передвигать квадратик только по тем предметам, снабжение которыми можно осуществить в данный момент).



5. Выберите нужный предмет при помощи контрольной панели. Тогда, если вы, например, выберете солдат «SLDR», появится сообщение «Furnish with how many battallions (0-10)? 00», то есть вопрос, сколько батальонов солдат вам необходимо для ведения боя.

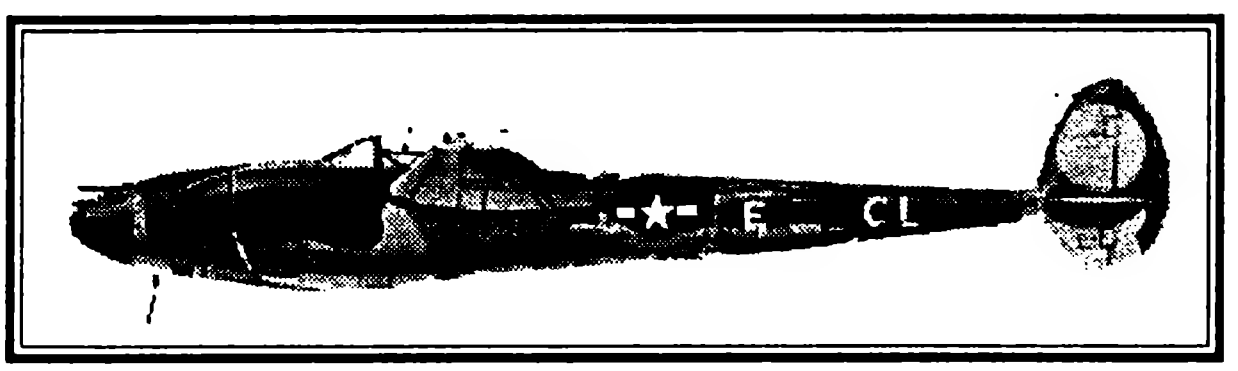
6. Затем, если данный вид ресурсов имеется в наличии, вы можете снабдить свой флот этим ресурсом. Каждый корабль вашего флота может быть обеспечен по такой же схеме.

7. Теперь вы сможете заправить свои флоты, используя следующий экран. Количество топлива показано вместе с процентом общей вместимости резервуаров горючего. Сообщение «Set Sufficiency To What (0-100)?000», то есть на сколько процентов вы хотите заполнить топливные резервуары, появится в нижнем углу информационного окна. Затем вы сможете заполнить баки горючим на нужный вам процент.

Замечание: учтите, что количество горючего, которое вы можете потратить на заправку, ограничено запасами той базы, на которой находится ваш флот.

Поставки из Национального Резерва

Вы можете снабжать ваши базы и корабли только теми ресурсами, которые имеются в Национальном Резерве. Вы можете заказать требуемые ресурсы, используя команды типа ORD, BASE, SUPPLY в соответствующих секциях меню.



1. Выберите команду ORD из главного меню, а потом подкоманду BASE.

2. Выберите базу, с которой вы хотите взять материалы и ресурсы, а также войска для выполнения своих тактических задач.

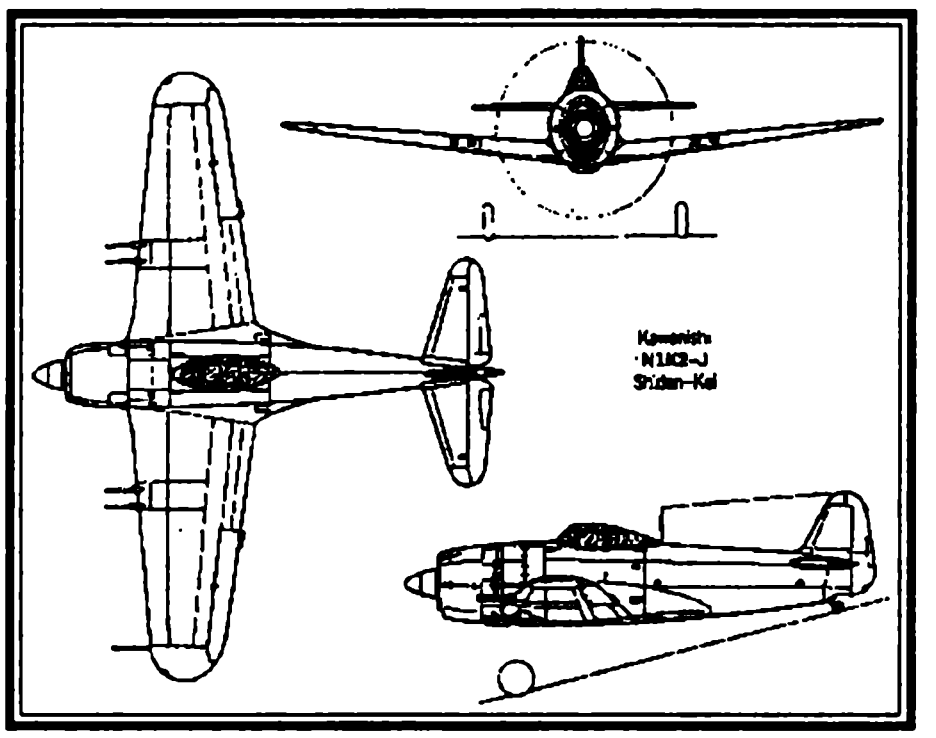
3. Тогда перед вашим снисходительным взором появится экран, показывающий состояние ресурсов данной базы. Выберите пункт SUPPLY из меню в верхней части этого экрана.

4. Ресурсы базы будут приведены с численными показателями в три колонки, характеризующими: количество данного материала на данный момент имеющегося на базе, те изменения, которые вы хотите сделать, и резервы, которые вы можете поставить напрямую из Национального Резерва.

5. Затем выберите тот материал, с которым вы хотите поработать.

6. В ответ на это появится сообщение «Укажите требуемый объем» (Set the Amount) в нижней части экрана. Введите тот объем, который вы хотите получить на складе этой базы (либо больше, либо меньше того, который указан в графе Goal).

7. Если вы укажете меньший объем конкретного ресурса, чем его имеется на базе, то излишек пойдет в Национальный Резерв при помощи команды SPLY, исполняемой автоматически. Эти резервы вы затем сможете использовать на других базах и кораблях. Вы также можете использовать вышеописанную последовательность команд для того, чтобы перераспределять между базами материалы, людей и оборудование — весьма совершенный способ со вполне реалистичными временными затратами.



Назначение командующих флотами

Перед тем как проводить какую-либо операцию со своим флотом, предварительно назначьте ему командующего. Ваши флоты не имеют своих командующих в самом начале игры, так что займитесь, пожалуйста, определением наиболее эффективных сторон действия ваших офицеров, устройте свободные выборы, а после этого утвердите свою кандидатуру. У вас есть 20 офицеров на всю игру, так что учтите, что их никто не собирается менять, если они погибнут вместе с флотом.

1. Выберите команду ORD из главного командного меню.
2. Выберите подкоманду ARRANGE.
3. Затем выберите команду FORMATION AT PORT или FORMATION AT SEA (в зависимости от того, где сейчас находятся ваши корабли, в порту или в море).
4. Выберите команду SPLIT из выбора команд в нижней части экрана.
5. Выберите флот, с которым вы будете проводить данную операцию (в данном случае разделять его на части).

6. Затем выберите номер пустого флота, в который вы будете переправлять часть кораблей из того флота, который вы решили разделить.

7. Теперь перед вами появится графический экран, показывающий корабли во флоте, который вы собираетесь делить, а также новый (пока пустой) флот, в который вы собираетесь перебрасывать корабли.

8. Не проводите никаких изменений в своем флоте. Нажимайте необходимые кнопки для того, чтобы та приставка, с которой вы работаете, завершила необходимые преобразования флота, подтверждайте свой успех нажатием Y каждые несколько секунд.

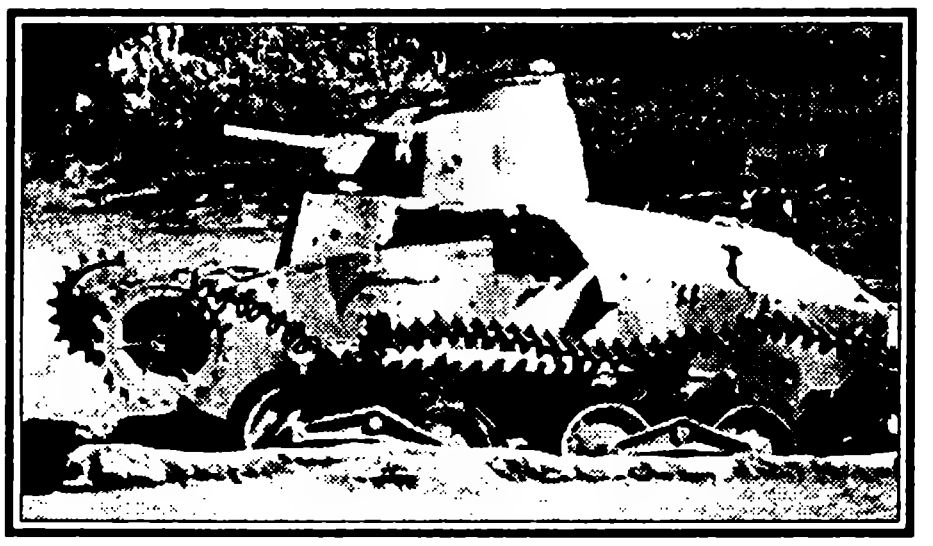
9. Затем появится список командиров, которым вы можете предложить должность.

10. Выберите на вакантную должность одного из ваших самых лучших офицеров, благословите его на подвиг и начинайте молиться за свою веру. Это будет нелегко — выдержать все ужасы морского сражения и не струсить.

11. Затем появится список кораблей в новом флоте, так что вам придется его внимательно просмотреть.

12. Выберите флагманский корабль для вашего флота.

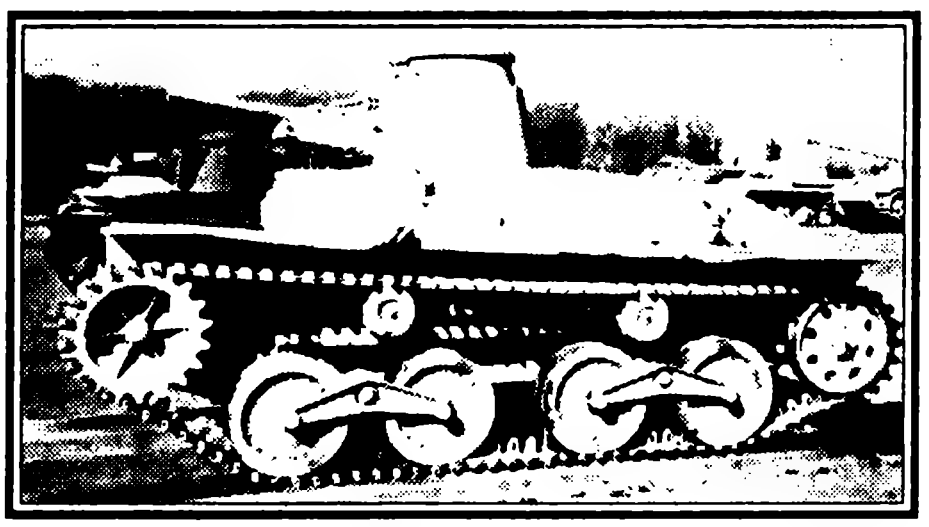
13. Теперь вы сможете попасть обратно, к главному меню.



Ресурсные базы

Осознайте, пожалуйста, важность каждой вашей базы и постарайтесь пересмотреть свою стратегию таким образом, чтобы уцелеть в любой ситуации, учитывая, что вообще-то вам пока даже никто никогда всерьез не угрожал. Важные базы могут оказаться незаменимой находкой, где вы можете заправиться и починить свою лодку. На некоторых базах так много стали и патронов, что им даже лень в вас бросить гранату. Так что излишки приходится отнимать и передавать в Национальный Резерв.

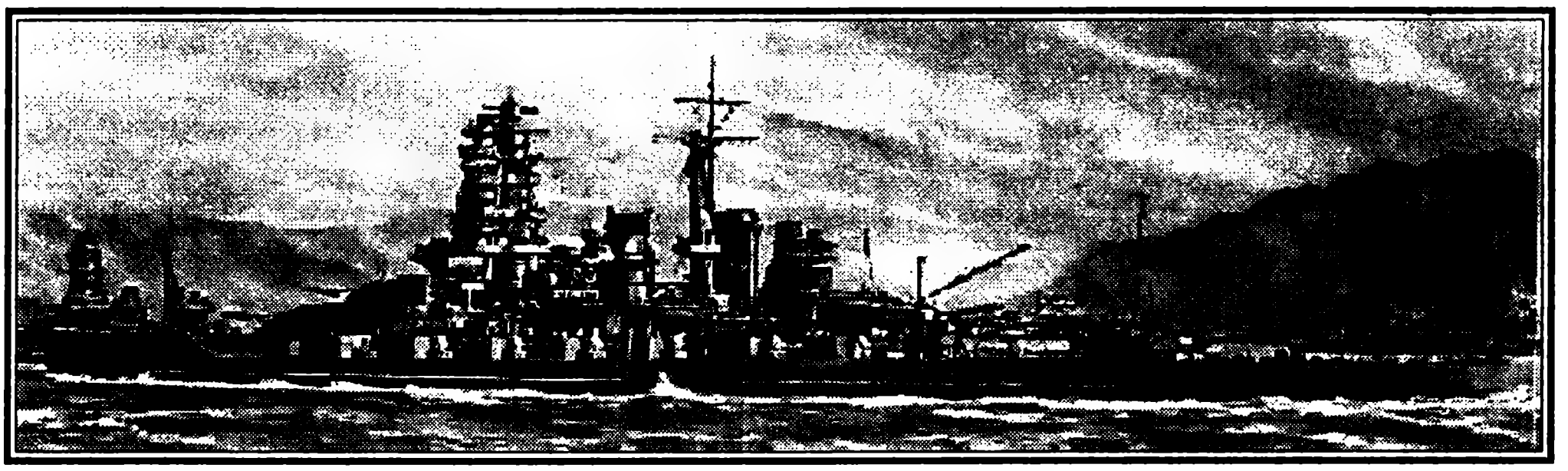
1. Выберите пункт ORD из главного меню.
2. Затем используйте вспомогательную команду BASE.
3. В ответ на это вы получите такой вариант — список всех ваших баз со статистикой, указывающей, что на данной базе было очень много стали и нефтепродуктов, индустрии и поставок на флот. Остальная статистика касается менее значительных вопросов, вроде дружелюбности базы, ее выживаемости в автономном режиме и т. д.



4. Перечисленные базы могут быть снабжены горючим, оборудованием и солдатами, а корабли этих баз могут снабжать ваш Национальный Резерв, если у них имеются дополнительные резервы каких-то ресурсов.

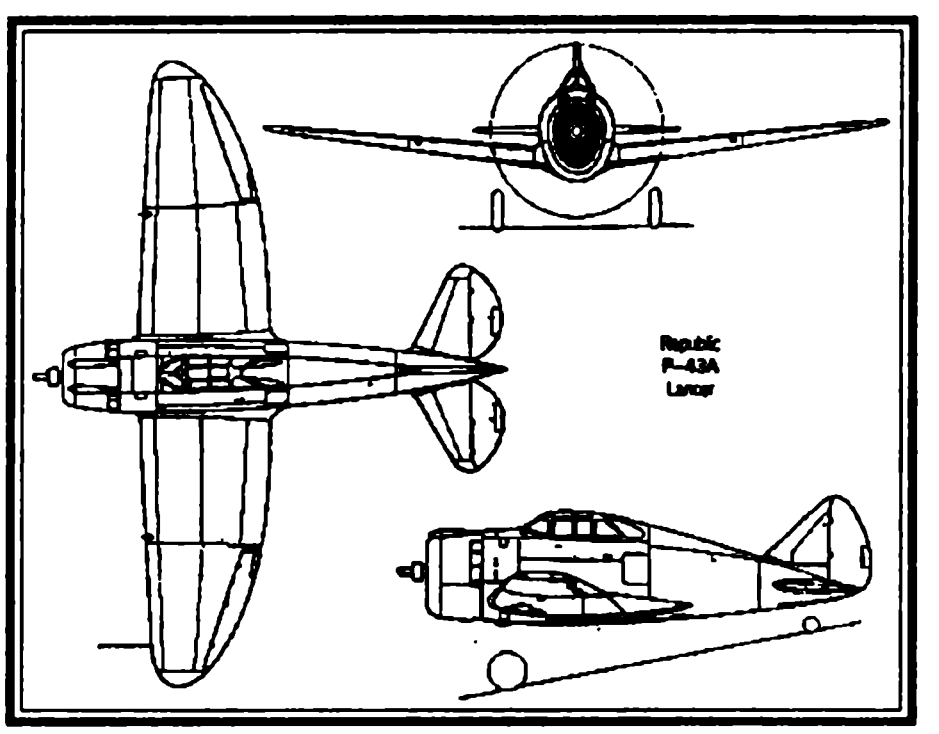
5. Окно статуса базы открывается при помощи маленькой командной панели в верхней части экрана.

6. Выберите команду SUPPLY из списка команд.



7. Перед вами появится новое окно, показывающее несколько предметов, которые вообще непонятно как использовать. В каждой строчке имеется название предмета, но вы можете объясняться лишь обсуждая насущные тактические вопросы. Такие, например, как сколько единиц данного ресурса осталось на главной базе, пограбить которую собрались ваши приятели, или же сколько и чего осталось у вас. Во второй колонке, где надо делать изменения психики, то есть имеется хоть какая-то чушь, напоминающая истину, показан объем материалов при уходе с базы. А в третьей колонке, озаглавленной SPLY, показано, сколько единиц данного ресурса имеется в Национальном Резерве.

8. Используйте панель направлений для того, чтобы передвинуть выделение, а затем вы колонке боя выбрать необходимый предмет.



9. Выберите тот тип ресурса, с которым вы будете производить какие-то манипуляции, в ответ на это вам будет задан вопрос «Какое количество вы хотите добавить/убрать?» Введите в ответ либо большее число, чем там было, для того, чтобы добавить запасов, либо меньшее, чтобы увеличить запасы в Национальном Резерве, а с базы, естественно, часть их убрать.

10. Нажмите «Y» для того, чтобы подтвердить свой выбор.

Первое сражение флотов

Вы можете либо держать свой Флот №1 в родном порту для того, чтобы иметь доступ для конференции, или же присоединиться к Флоту №1 для того, чтобы первыми смять врага. Учтите, что Флот №1 — это единственный флот, который как раз и должен был принимать команды для конференции, хотя несколько внутренних помещений можно будет оформить сходным образом. Учтите, что возможность отдавать команды на конференции прямо из гущи боя — это очень серьезное преимущество. На конференции вы можете перераспределять между своими друзьями бюджетные средства, инвестировать в мастерство и технологии, отправлять спецназ на задание, а также

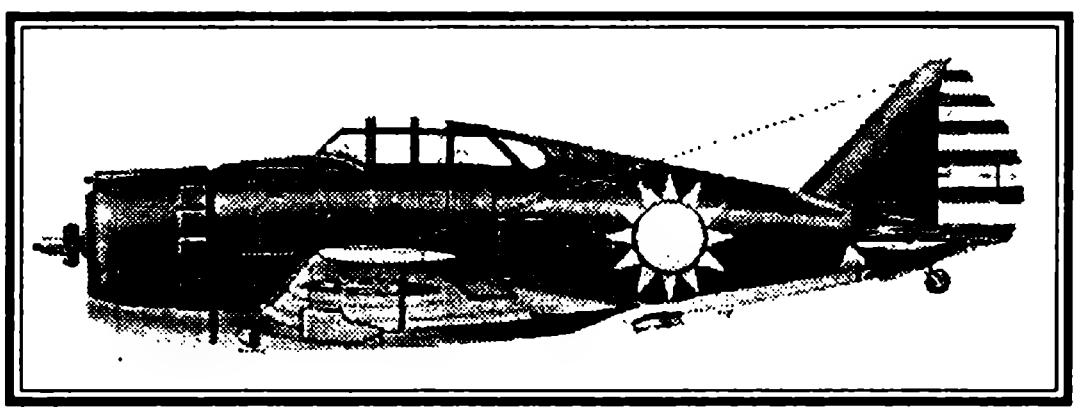
тратить массу денег на пропаганду, спасать самое любимое и глупое существо от утопления, которого, надо сказать, мы все заслуживаем. Так что приходится беречь свою гөлову, значительно меньше ползать на четвереньках, а вместо этого заниматься оформлением заявок на дополнительные бюджетные фонды, гранты и т.п.

Команды Флотам отдаются как будто вы находитесь у себя дома, на базе первого флота. Все флоты были вызваны и обслужены при помощи команды ORD, FLEET, DUTY, пока большая часть боев происходит не здесь. Приказы передаются флоту напрямую, если вы связываетесь с той схемой передачи информации типа конференции «порт-порт».

1. Выберите пункт ORD в командном меню первого флота и подкоманду FLEET. Тогда вы получите список флотов.

2. Выберите тот флот, который вы хотели направить на другую цель или же переформировать. Статистика для этого выделенного предмета свелась к простейшей задаче.

3. Выберите пункт DUTY. Текущая миссия вашего корабля будет показана при помощи вопроса Mission Change (Y/N)?



4. Выберите ответ «Yes», тогда вам откроется полный список всех командных опций.

5. Выберите команду для флота из перечисленного в списке; Атакуйте Вражескую Базу, Собирайте Информацию, Атакуйте Флот, Заходите в Порт.

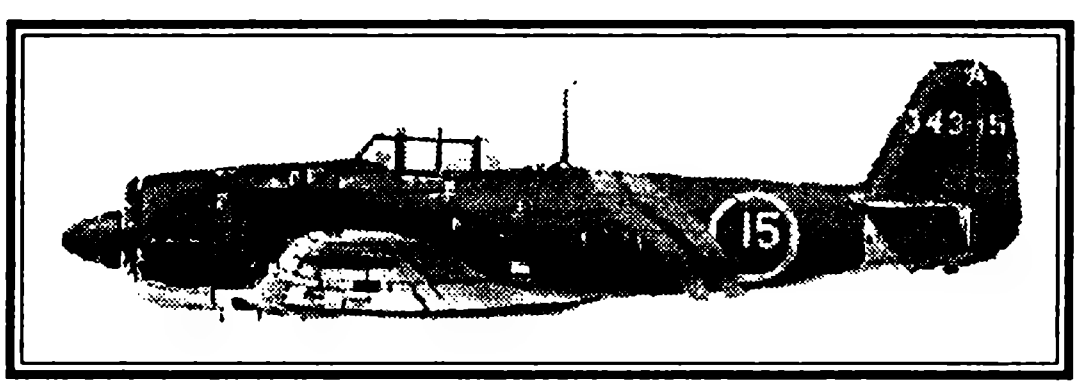
6. Тогда вам покажут, что вы просто сумасшедший от суматохи нынешней жизни. Вы увидите карту Тихоокеанского региона. Передвиньте курсор поближе к координатам вашей новой цели, а затем выделите их. Маленькая тактическая карта откроется и позволит вам выделить интересующие вас цели и выбрать их. Вы сумеете выбрать координаты приглянувшейся вам цели.

7. Тогда вы вернетесь в подэкран командного экрана флота.

8. Теперь вы сможете выбрать новый флот, которому необходимо отдавать приказы, для этого надо вернуться к списку флотов или же отступить назад через всю череду несчастий и меню, к главному командному меню.

Перемещения Флота №1

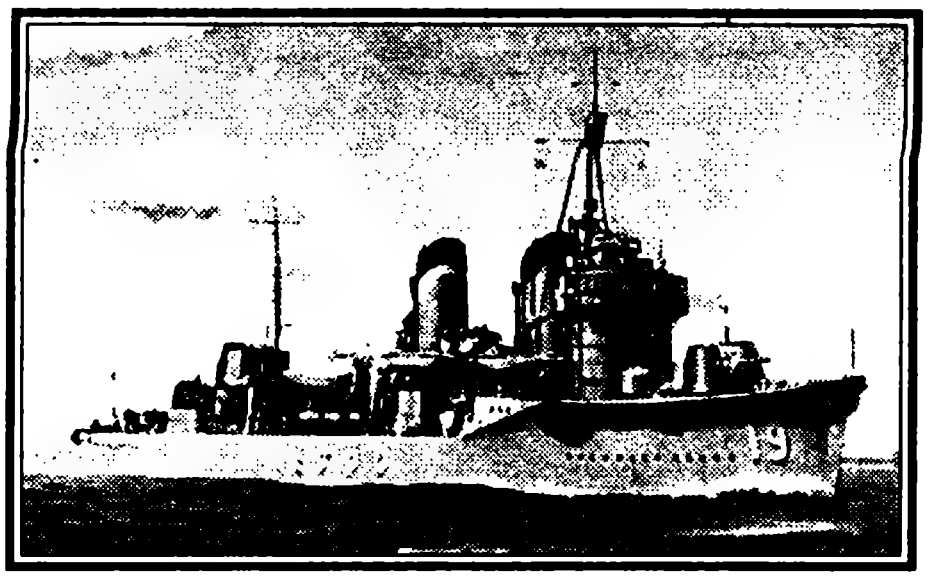
Команда TACT появится на экране основного меню, как только Флот №1 покинет порт приписки. Передвижения первого флота США регламентируются следующими шагами:



1. Выберите команду TACT, которая из основного командного меню поможет вам связаться со столь уверенным джентльменом, затем выйдите из подменю.

2. Новое окно теперь придется осваивать, так что готовьтесь к непрос-

тому учебному процессу. Вы получите небольшую тактическую карту, на которой отражен весь район Тихого океана. Появится сообщение «Определите скорость корабля (1-20)? 00». Введите скорость, с которой вы бы разрешили двигаться вашим кораблям первого флота.



3. Курсор появится на тактической карте, как только вы установите новый курс и скорость флота. Используйте курсор для того, чтобы определить расстояние и направление, в котором вы хотите увидеть первый флот движущимся. Установите скорость вашего флота; ваша самая высокая скорость ограничивается тем, что вы не можете двигаться быстрее ваших самых медленных кораблей — транспортов.

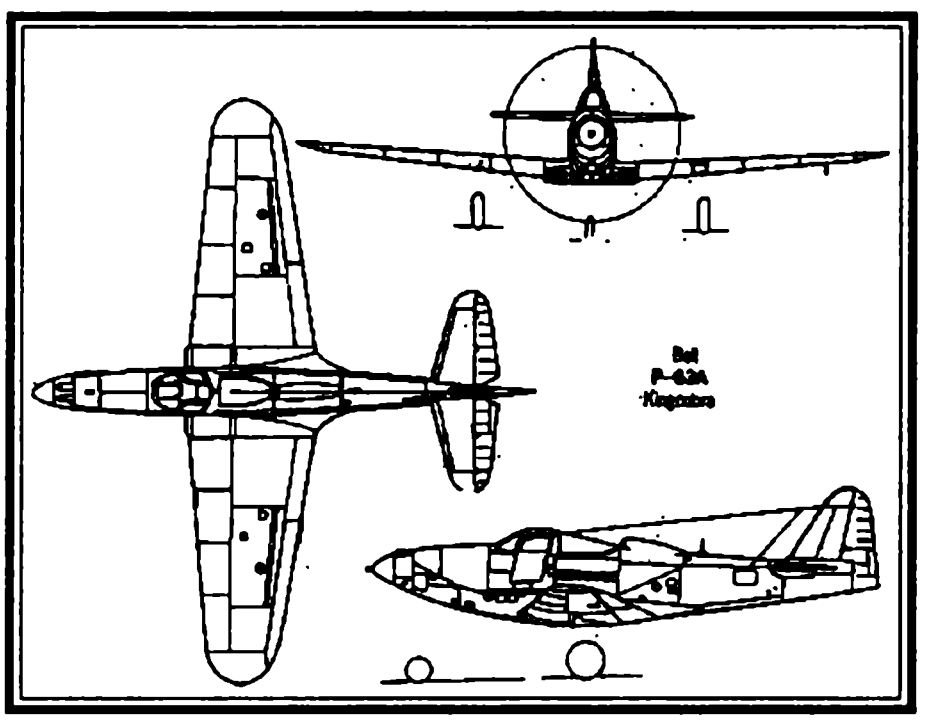
Замечание: так как Флот №1, в отличие от большинства других флотов, способен на высокие помыслы, вам надо как следует поплавать перед завтраком вокруг этих живописных склонов; сообщение «По курсу — земля!» может оказаться перед вами, как только вы захотите драться, но будет уже поздно.

4. Ответьте «Да» для того, чтобы подтвердить изменения курса, витаминное питание и прочие мелкие радости.

5. Выберите команду REST из основного командного пункта, а как только вы попадете внутрь, тогда команда ARRIVAL поможет вам разобраться со сложной иерархией меню и прочих командных наборов.

Элементы стратегии

Вот вам несколько намеков, которые немного помогут вам обживаться в мире P.T.O.



У Японии на старте игры имеется преимущество и в наступлении, и в уровне технологического роста, но зато значительно меньше ресурсов и сырьевых материалов для того, чтобы поддерживать жизнь и торговлю на этой планете. А значит, и войну также. У союзников на этом этапе не хватает опытности солдат и огневой мощи на отдельных участках фронта, так что они будут сидеть здесь очень долго, зато у них есть очень много ресурсов и сырья, которое им обязательно пригодится, когда придет их черед наступать — то есть после смерти последних уродов.

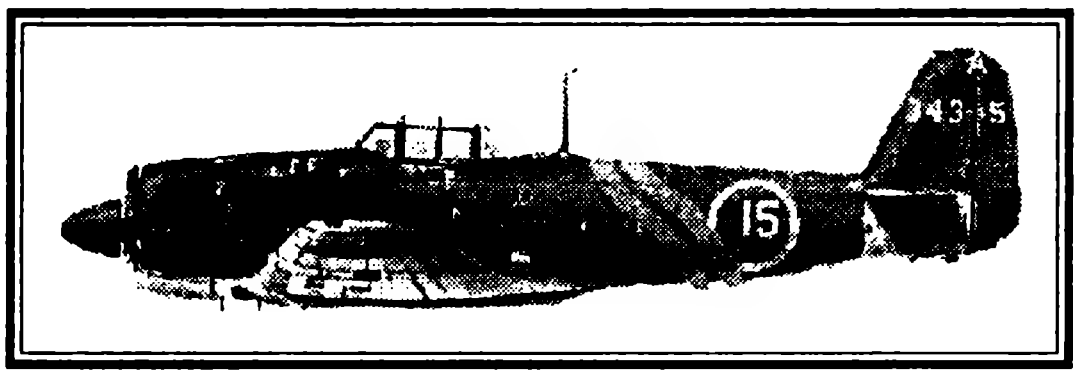
Технология — это очень критичный вопрос. Топливо — приоритет № 1. В Тихом океане есть несколько очень важных островов с базами; их владелец получает огромное тактическое преимущество, вроде лишней ладьи. Эти острова: Мидуэй, Уэйк, Трук, а также Маршалловы острова — на них расположены крайне важные базы Тихоокеанского региона. Грузовые корабли и танкеры, приписанные к флоту, повышают его автономность, так как с большим запасом горючего можно плавать, не заходя в пор-

ты, сколь угодно долго. Войска, топливо, строительные материалы, а также авиация очень важны для защиты базы.

Не стоит устанавливать ракеты на базах, они не используются. Базы не могут лично участвовать в сражениях, но они высылают сообщение о вступлении в бой и присылают своих боевых петухов. Базы, на которых дислоцируются бомбардировщики увеличенной дальности, смогут проводить бомбовые рейды на территории противника, если у них будет достаточно топлива. Бомбардировщики большого радиуса действия очень эффективны для уничтожения наземных баз — против них и используйте это мощное оружие.

Для того, чтобы снабжать базу, находящуюся в глубине континента или острова, вам необходимо получить контроль над какой-нибудь близлежащей прибрежной базой.

Некоторые базы на самом деле производят топливо и материалы, которые можно отсылать в ваш Национальный Резерв, а затем использовать для нужд вашей индустрии или перераспределять между другими базами.



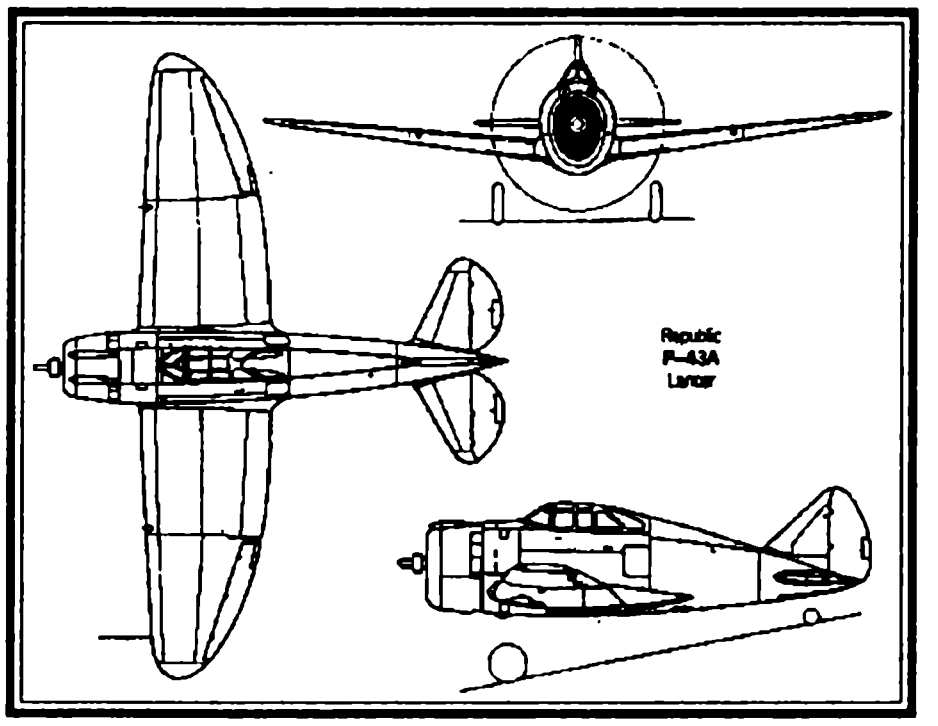
Базы, которые производят топливо и другие материалы, являются приоритетными целями. Атаковать и захватывать производящие базы противника означает сокращать его ресурсы и увеличивать свои, то есть улучшать положение своей индустрии и приводить его индустрию в плачевное состояние. Рано или поздно получится так, что у врага уже не будет достаточно топлива и техники, чтобы сдерживать ваше наступление.

Грузовые корабли и корабли для перевозки войск, приписанные к базам, переправляют запасы из родного порта в Национальный Резерв и обратно, а также на другие базы. Эти корабли организуют грузовые конвои, которые враг может атаковать, ухудшая снабжение товарами, топливом и людьми.

Развивайте свою индустрию и технологии, пока вы находитесь в родном порту. Постарайтесь заключить несколько выгодных союзов и запросить новые технологии у более успешных в науке союзников, когда они чего-нибудь изобретут. Все время держитесь на переднем крае технологического прогресса.

Авианосцы вы можете снабжать только самолетами и ракетами в родном порту.

Поврежденные группы авианосцев ремонтируйте в родном порту, а в это время создавайте новые ударные авианесущие группы — таким образом, вам удастся постоянно поддерживать свой флот в хорошей форме.



Сценарии

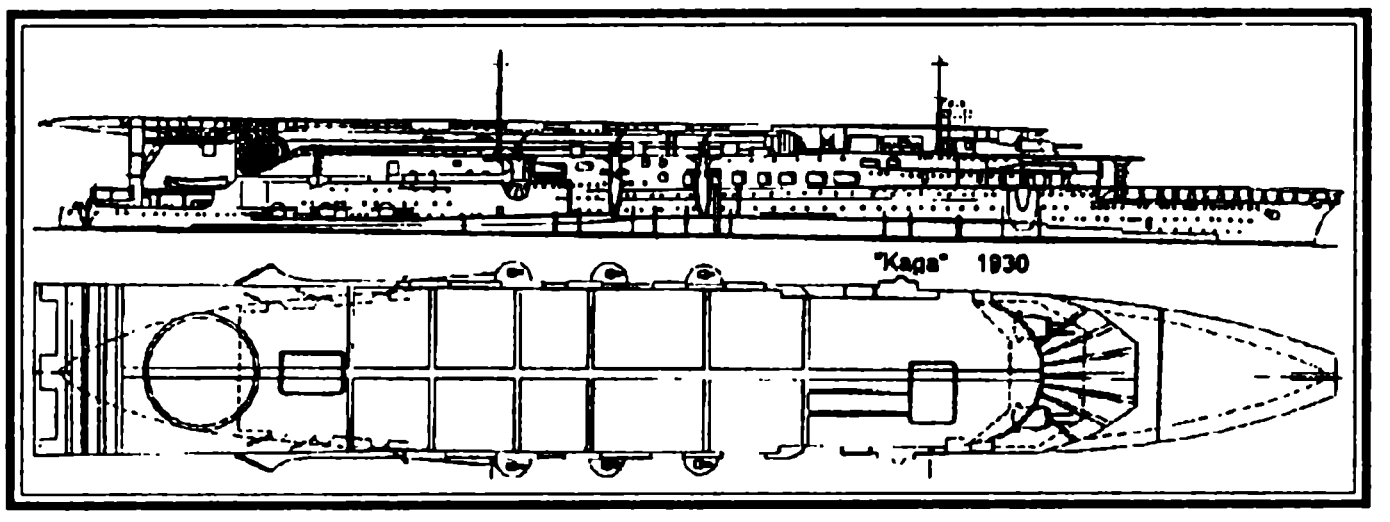
Чтобы одержать победу, необходимо справиться с одной из задач сценария:
Negotiation Breakdown — 1 ноября 1941 г.
Оккупировать 45 баз противника. Потопить все вражеские корабли.

Attack on Pearl Harbor — 7 декабря 1941 г.

Потопить четыре корабля типа «CV». Потопить три корабля типа «BB» и четыре — типа «C».

Battle of the Coral Sea — 5 мая 1942 г.

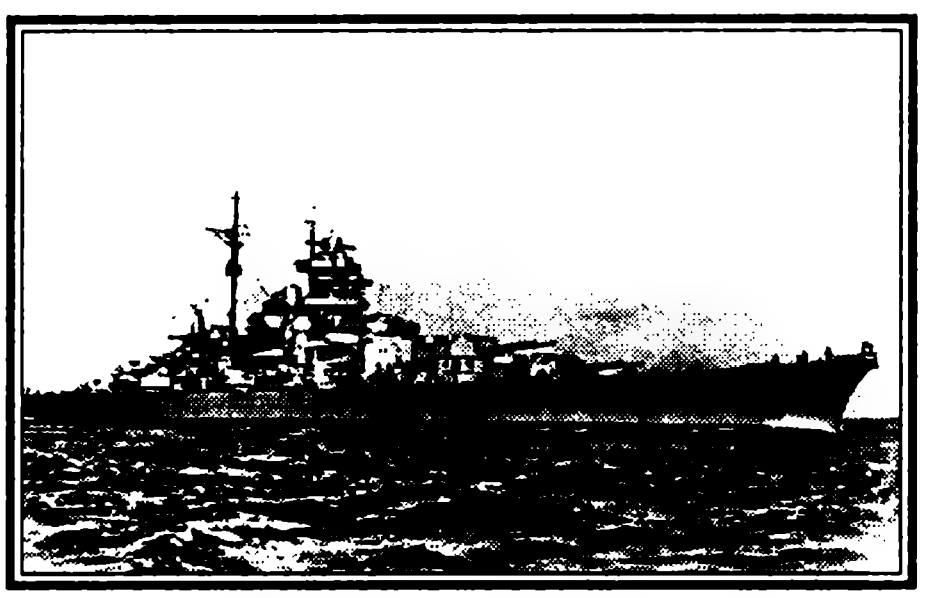
Потопить два корабля типа «CV».



Battle at Midway — 4 июня 1942 г.

Потопить три корабля типа «CV». Потопить один корабль типа «CV» и три — типа «BB».

Потопить три корабля типа «BB» и четыре — типа «C».



Battle in the South Pacific — 25 октября 1942 г.

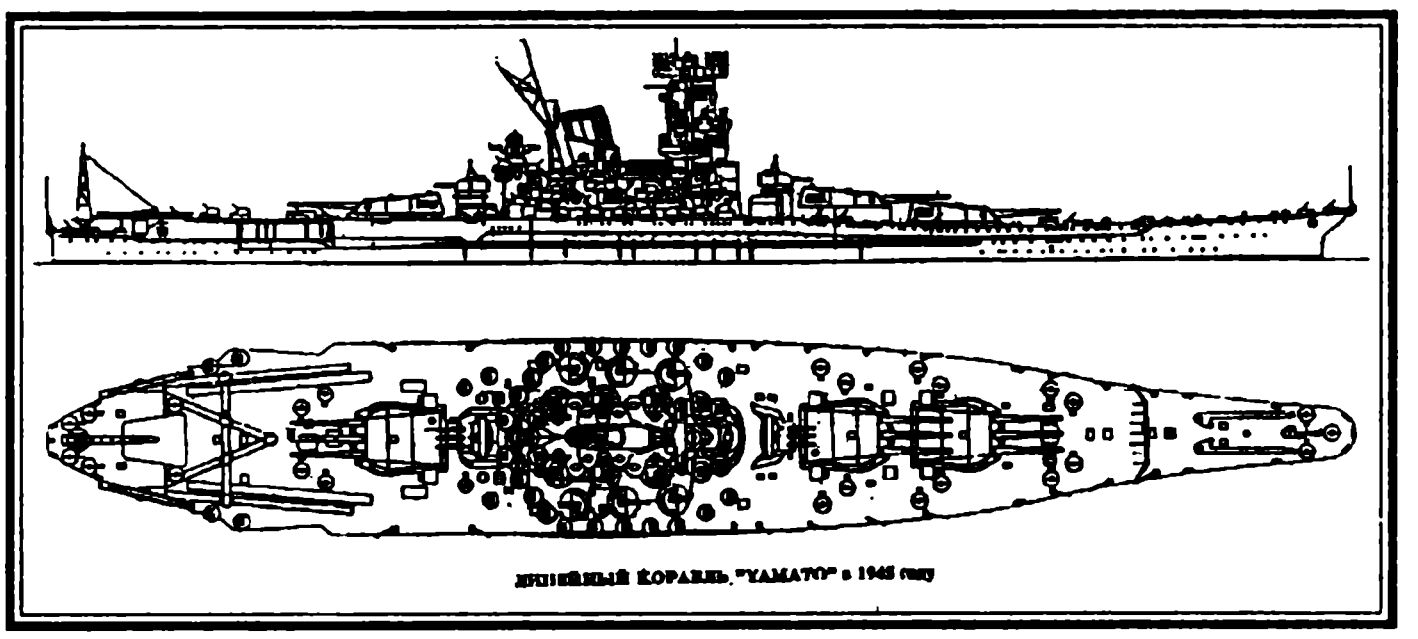
Потопить два корабля типа «CV». Потопить один корабль типа «CV» или «CVL» и два — типа «BB».

Assault on the Marianas — 19 июня 1944 г.

Потопить шесть кораблей типа «CV» или «CVL». Потопить три корабля типа «BB» и шесть кораблей типа «C».

Battle for the Philippines — 23 октября 1944 г.

Потопить четыре корабля типа «CV» или «CVL». Потопить пять кораблей типа «BB» и восемь — типа «C».



Okinawa Offensive (за Японию) — 7 апреля 1945 г.

Потопить четыре корабля типа «CV» или шесть кораблей типа «BB».

Okinawa Offensive (за США) — 7 апреля 1945 г.

Потопить корабль типа «DBB» («Yamato»).

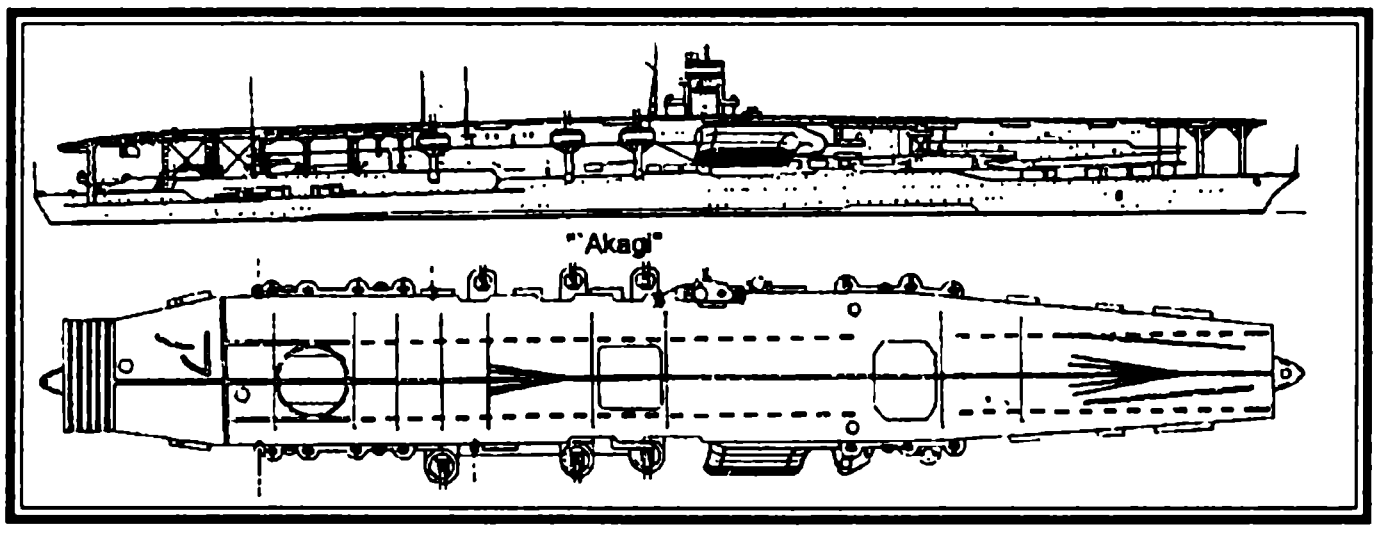
Передвижение

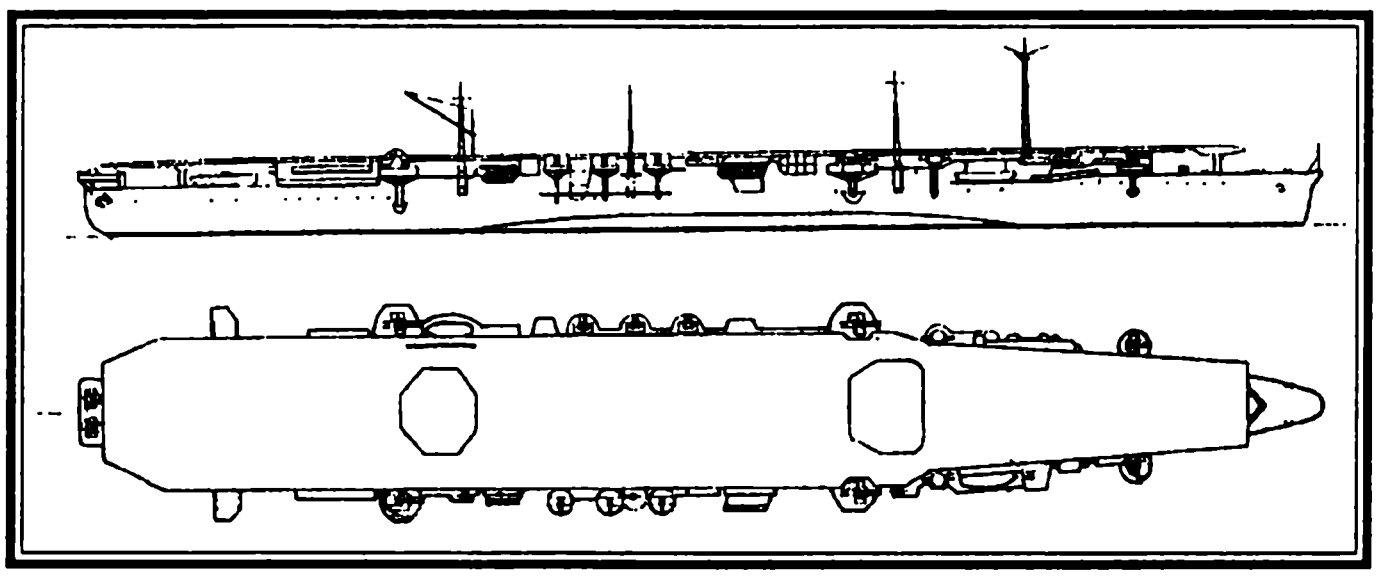
К вашей базе:

«Port», «Depart», «Port Call», выбор базы.

К вражеской базе:

«Port», «Depart», «Attack enemy base», выбор базы.





При перемещении первого флота вы указываете: «Port», «Depart», «#1 fllet», переход в походный режим, «Tact», «Move», выбор скорости, выбор места (передвижение может происходить только в пределах квадрата). Первый флот может осуществлять воздушную разведку («Int», «Scout») или воздушную поддержку («Int». «Escort»).

Высадка на базу достигается командами «Tact», «Landing».

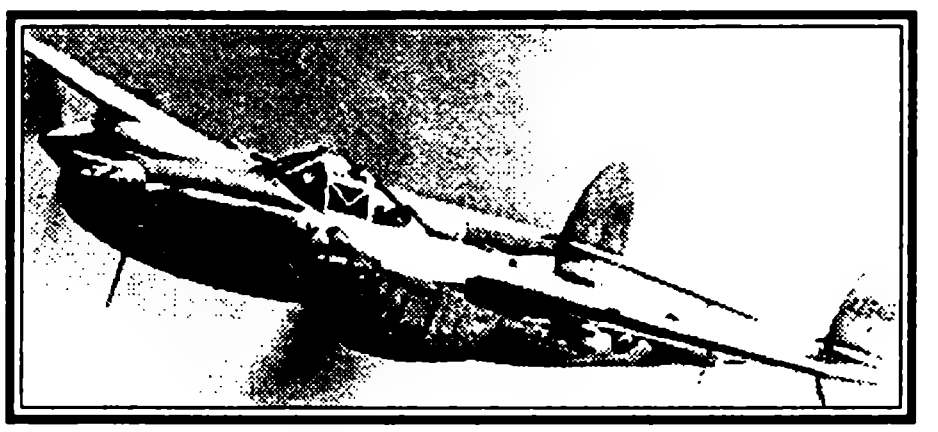
Во время ближнего боя передвижение корабля, помеченного квадратиком, осуществляется при помощи «Move», а атака — при помощи «Att». Атаковать можно территорию, мерцающую на карте красным цветом.

Вооружение кораблей

Задавая вооружение, выберите «Att» и нажмите A. Корабли «C» и «D» имеют вооружение трех типов: gun (орудие), tor (торпеды) и dep (глубоководные бомбы). Корабли типа «BB» оснащены только дальнобойными средствами. «Troop transport» (транспорт) и «Freighter» (грузовое судно) вообще оружия не имеют.

Главное меню (Start)

Change name — изменение имени офицера;
Wait — скорость вывода информации;
Hex (fleet view) — показ сражений флота;
Hex (base view) — показ сражений на базах;
Battle animation — режим анимации;
Participation — смена стороны;
Save game — запись игры.



Меню порта (Port)

Supply — снабжение;
Shore leave — отдых на побережье;
Red alert — боевая готовность;
Depart — отправление;
Attack enemy base — атака вражеской базы;

Gather intelegence — сбор разведданных;
Attack fleet — атака флота;
port call — заход в порт;
Lay mines — минирование;
Remove mines — разминирование;
Show mines — показ мин.

Меню отдыха (Rest)

One day — в течение одного дня;
Resupply — до завершения снабжения;
Repair — до завершения ремонта;
Set days — в течение указанного количества дней;
End — завершение отдыха.

Меню ремонта (Fix)

Urgent repair — только неотложный ремонт;
Total rapair — полный ремонт;
Modify warship — переоборудование боевого корабля;
Modify fighter — переоборудование истребителя;
Modify rocket — замена ракет.

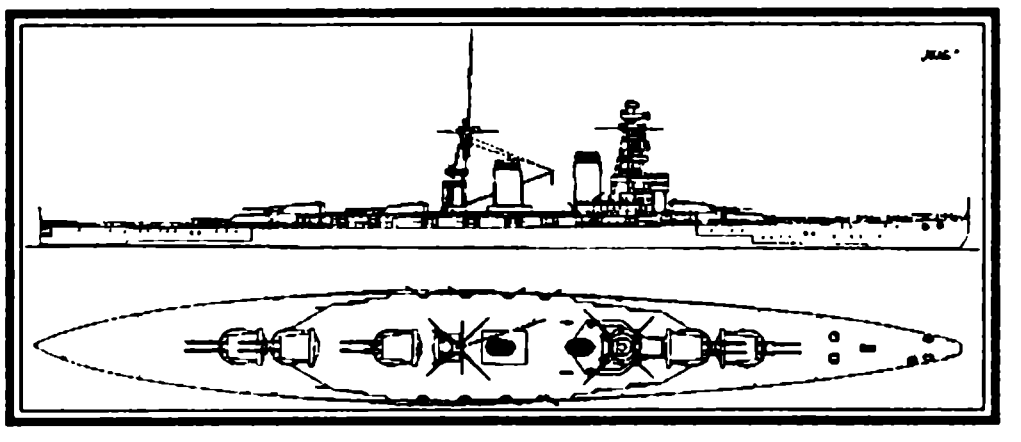
Меню приказов (Ord)

Для флотов (Fleet):
Place — месторасположение;
Rept — сообщения;
Ships — корабли в составе флота;
Trans — типы кораблей;
Duty — полученный приказ;
Mark — метка на карте.
Для баз (Base) (снабжение):
Fuel — топливо;
Materials — материалы;
Troops — войска;
Rockets — ракеты.

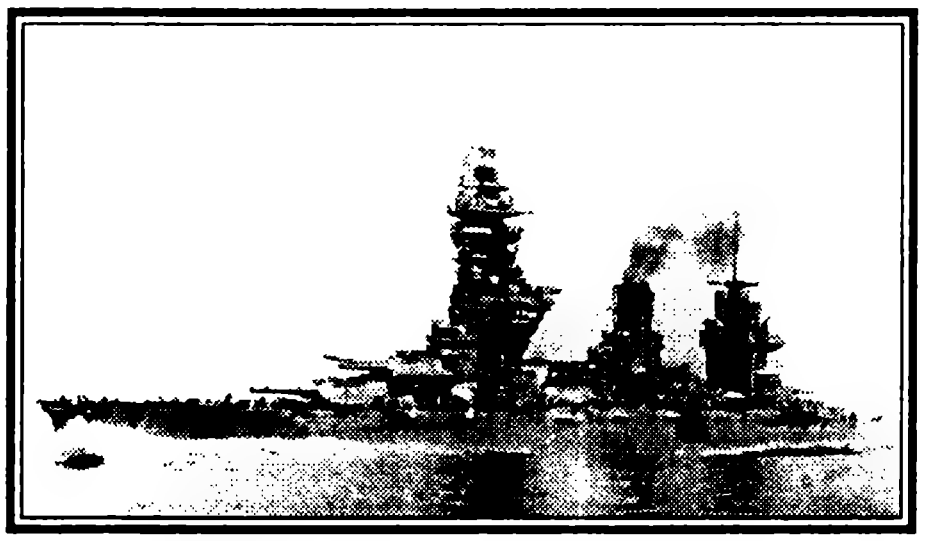
Можно организовать (Arrange) формирование в порту (formation at port) или в море (formation at sea). Далее можно объединиться (join) или разделиться (split).

Scuttle warship — это приказ на потопление боевого корабля.

Информационное меню (Info)



Radio ban — запрет на радиопереговоры;
Enemy info — информация о флоте врага;
Special forces — о спецвойсках;



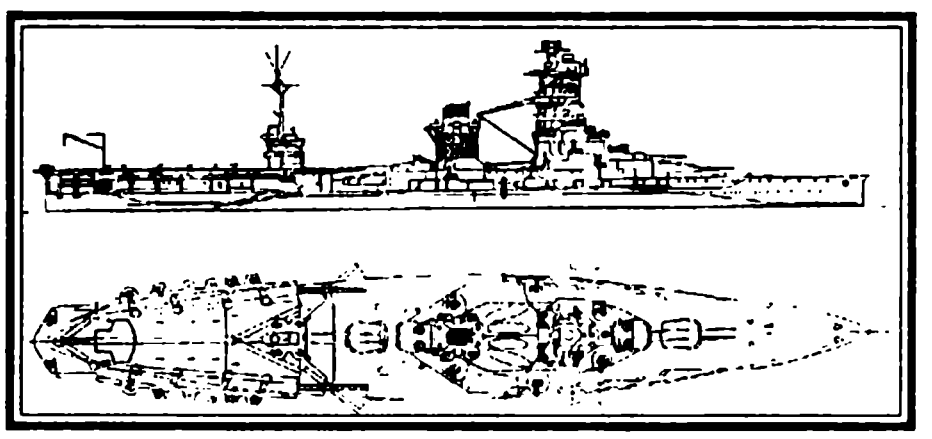
Results — о результатах (friendly ships — по кораблям союзников, friendly ships destroyed — по уничтоженным кораблям союзников, enemy ships — по вражеским кораблям, enemy ships destroyed — по уничтоженным вражеским кораблям);
Report — сообщения;
Show fleet — просмотр флота.

Меню данных (Data)

Nation — полная информация о флоте;
Officers — об офицерах;
Allies — о союзниках;
Base — базы;
Ships — о кораблях (**Under repair** — находящихся в ремонте,
Being built — строящихся,
In reserve — находящихся в резерве);
Key battle — выбранная стратегия;
Victory goal — путь к победе.

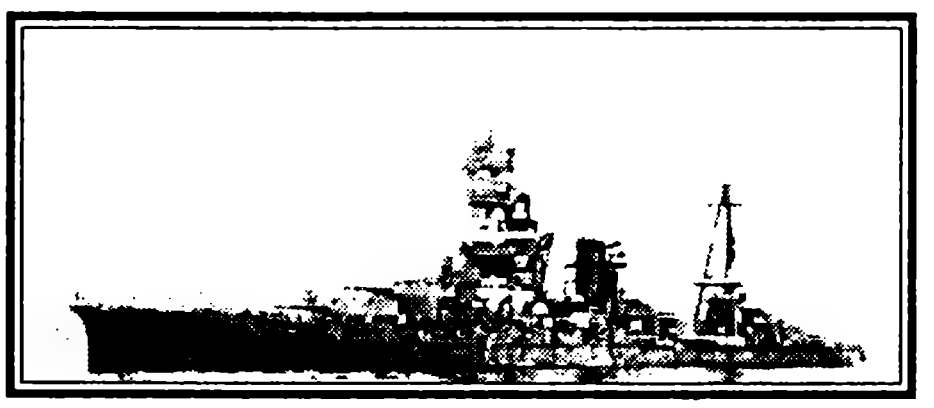
Руководство военными действиями (Conf)

Set goals — выбор тактики;
Produce arms — производство оружия;
Internal — внутренняя политика;
Industry — промышленность;
Propaganda — пропаганда;
Diplomacy — дипломатические ноты;
Base polisy — размещение на базе полиции;
Raise skill — повышение уровня;
Special forces — спецоперации.

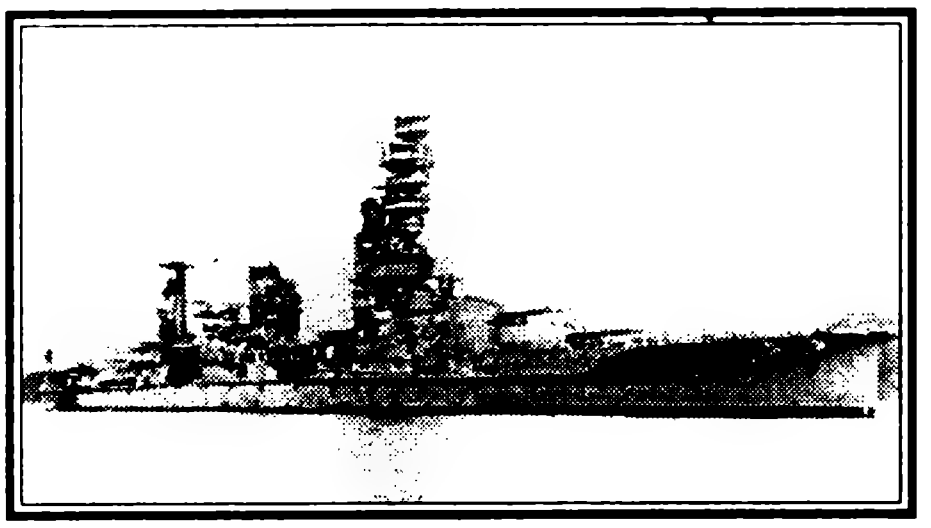


В режиме боевой готовности

Tact:
Move — перемещение;
Air attack — воздушная атака;
Gun attack — орудийный обстрел;
Landing — высадка;
Rocket attack — ракетный обстрел.
Rest:
4 hours — в течение четырех часов;
Arrival — до прибытия;
Tomorrow — до завтра;
Cancel — прекратить отдых.

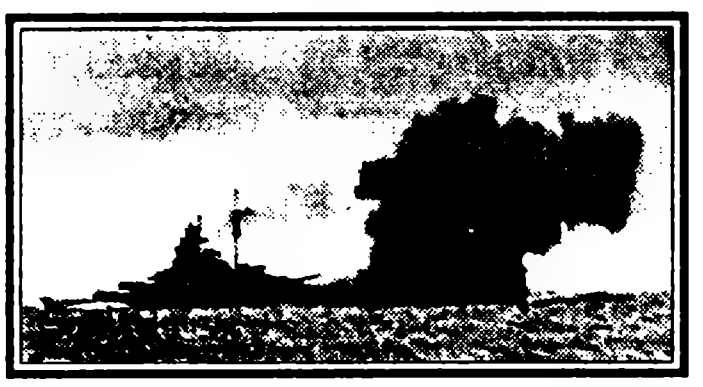


Int:
Scout — воздушная разведка;
Escort — воздушное сопровождение;
Report — сообщения.
Misk:
Training — тренировочный режим;
Banquet — сбор офицеров на совещание.



В ближнем бою

Move — перемещение;
Att — атака;
Inf — информация о флоте;
Lnd — высадка;
Ext — тушение пожара на корабле;
Snr — поиск подводных лодок;
Fie — отступление;
Del — делегирование командования подчиненным.



PHANTASY STAR II

ЗВЕЗДА ФАНТАЗИИ II

изготовитель ● Количество игроков 1 ● RPG
Рейтинг ★★★★★★★★★☆

Ролевые игры — редкий жанр для приставки «Sega», но «Phantasy Star» — действительно культовое явление в мире RPG. Бесконечный сериал о межзвездных похождениях супергероев сначала заворожил японцев, а потом огромным тиражом выплеснулся на мировой рынок.

Где-то в глубине Галактики Андромеда находится звездная система Алго. Вокруг главной звезды — Алго — вращаются три планеты. Первая из них — Палм, на ней находится правительство этой звездной системы. Правители, высокопоставленные чиновники и великие мыслители, живут в огромных башнях из слоновой кости, вдали от мирской суеты.

Другая планета носит название Мота, ее сравнивают с прекрасным драгоценным камнем. Некогда ее поверхность представляла собой бесплодную пустыню, кишащую муравьиными львами, но стараниями своих жителей бесплодная пустыня превратилась в цветущий сад. На огромных фермах выращивают пищевые культуры, нет недостатка и в воде, орошающей бескрайние поля. Жизнь на Моте прекрасна и легка, люди имеют все, что только можно пожелать, и нет нужды добывать себе пропитание тяжелым изнурительным трудом.

Самая дальняя планета называется Дезо. Про эту темную таинственную планету почти ничего не известно, за исключением того, что ее поверхность покрыта льдом.

Прошла почти тысяча лет с тех пор, как Элис со своими друзьями избавили Алго от порождения сил зла — Лэссиц. С тех пор Алго процветает под управлением гигантского суперкомпьютера, который называется Материнский Мозг. Это чудо техники управляет Башней Климата, Лабораторией Биосистем и множеством других полезных вещей, жизненно необходимых жителям Моты.

Казалось бы, все хорошо, но вашему герою каждую ночь снятся кошмары. Вернее, один и тот же кошмар — маленькая девочка сражается с гигантским злобным демоном, вы находитесь рядом, но ничем не можете ей помочь, вам остается только смотреть, как ребенок сражается за свою жизнь, и вы просыпаетесь в холодном поту.

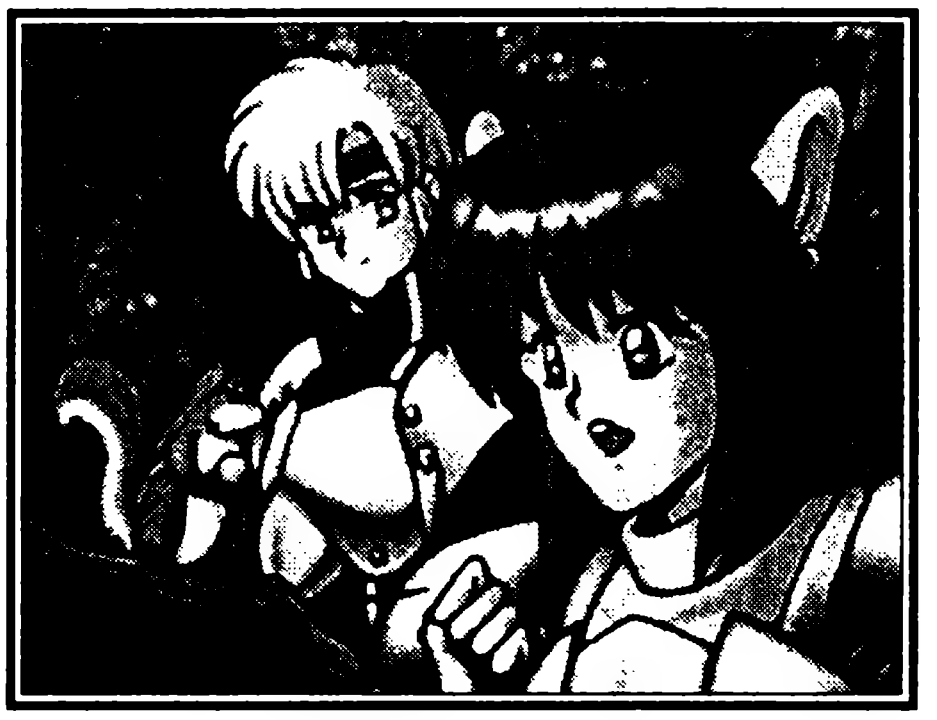
Ночные кошмары, конечно, не могут не огорчать вас, но времени расстраиваться нет — у вас слишком много работы. Вы работаете в Пасео — столице Моты, служите у Командующего Столицей, в чьи обязанности входит претворять в жизнь планы Материнского Мозга. Он считает, что этот суперкомпьютер не может совершать ошибок, но недавнее нашествие монстров на города Моты наводит на странные размышления. На планете разрастается паника, люди покидают города. Командующий, разумеется, хочет

узнать, что именно породило монстров и как именно с ними бороться. Он посылает вас в Лабораторию Биосистем, там вы должны найти рекордер (некое записывающее устройство). Расшифровка и тщательный анализ записей этого рекордера поможет найти способ победить биомонстров.

Вы возвращаетесь домой, чтобы подготовиться к миссии. Ваша подружка — Ней — очень обеспокоена, она не хочет отпускать вас, но поскольку вы не собираетесь отказываться выполнять приказ начальства, она просит взять вас с собой. Ней — продукт местных биологических экспериментов — получеловек-полуживотное. Такие существа являются изгоями в обществе Алго. Семь месяцев назад вы из жалости взяли ее к себе в дом и с тех пор стали, по сути, ее старшим братом.

Так начинается эта замечательная игра, одна из лучших ролевых игр на Мегадрайв. Кстати, первой части на Мегадрайв нет — она была на восьмибитной Sega Master System. Игра сочетает в себе и прекрасный сюжет, и тщательно продуманный игровой процесс.

Обратите внимание на то, что пятерых из шести спутников, которых вы встретите на пути, можно переименовать — присвоить те имена, которые вам нравятся. Но в нашем описании мы сохранили те имена, которые даны по умолчанию. Главного героя, которого по умолчанию зовут Рольф, тоже можно назвать по-своему. А вот Ней переименовать нельзя, очевидно, разработчикам игры очень понравилось это имя.



Управление и меню

✥ — направление движения.
A — исследовать местность.
B — отменить.
C — просмотреть показатели персонажей, подтвердить.

Нажав на C, вы увидите пять кнопок:

Item — снаряжение. Выберите персонажа и проверьте, какие вещи у него есть. Нажав на соответствующий предмет, вы сможете его применить (Use), передать другому члену отряда (Giv) и выбросить (Tos).

State — уровень. Нажав на еще одну кнопку State, вы видите панели с жизненными пунктами (HP), пунктами применения техник (TP), уровнем и именем персонажа. Первая цифра — показатели на данный момент, вторая — максимально возможное число. Нажав Order, вы можете поменять спутников местами.

Tech — применение техник. Так в мире звезды Алго называется то, что мы бы назвали магией. Вам сразу покажут, сколько жизненных и технических пунктов у каждого персонажа. Выберите героя и нажмите на название нужной вам техники. Естественно, пунктов техники убавится.

Strng — показатели героя. На нижней правой палетке вы увидите, какое снаряжение надето на какие части тела, на верхней левой — имя, уровень и накопленный опыт, на

правой верхней жизненные и технические пункты, на правой нижней — параметры, традиционные для ролевых игр:

Strnght — сила
Mental — психическая сила
Agility — ловкость
Luck — удача
Dextrty — стойкость
Attack — атака
Defense — защита
Eqp — экипировка. Те же показатели, расположенные несколько в другом порядке. Будьте осторожны, в этой опции очень просто выбросить что-нибудь из одежды.

В бою

В нижней части экрана есть две кнопки. Нажимая на верхнюю (Fght), вы посылаете персонажа в атаку, нажав нижнюю (Stgy), выбираете еще из двух возможностей. Ordr — курсором выбрать иконку персонажа и отдать приказ атаковать, применить технику, применить снаряжение, воспользоваться артефактом. Run — сбежать с поля боя.

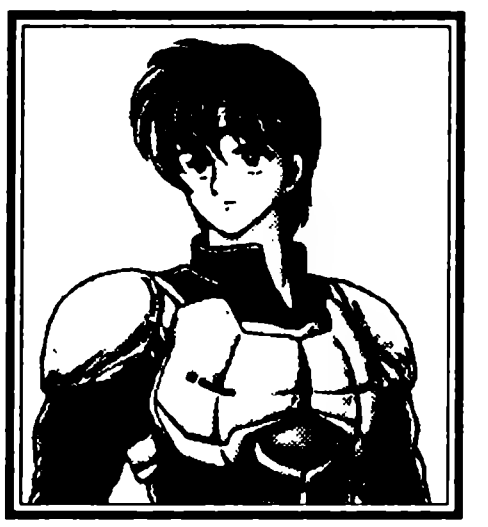
Герои игры

В начале 90-х годов в Японии был выпущен модем для Sega Megadrive и существовала служба поддержки для этого устройства, которая в основном распространяла текстовые ролевые игры на японском языке (за пределами Японии модем для Sega не продавался).

Среди этих игр были и восемь игр, посвященных героям Phantasy Star II. В них рассказывалось о том, что происходило с героями игры до начала действия основной игры. Потом эти игры были изданы на Sega CD, но в нашей стране Sega CD особой популярностью никогда не пользовалась, а уж тем более не пользовались популярностью текстовые игры на японском языке.

Но, тем не менее, благодаря этим играм мы можем узнать более подробные биографии героев игры.

Рольф



Родом с Палмы, в 10 лет остался сиротой — родители погибли во время катастрофы космического корабля. Как раз после этой катастрофы Материнский Мозг наложил запрет на все космические полеты, за исключением тех, которые проходят под его непосредственным контролем.

Воспитание получил в интернате на Моте. После окончания академии два года служил в Службе Безопасности. А из текстовой игры, посвященной Рольфу, можно узнать о том, что биомонст-

ры существовали и до катастрофы в Лаборатории Биосистем. И сражаясь с ними, Рольф и приобрел навыки, которые так пригодились ему в основной игре.

Ней

Ней появилась на свет в результате эксперимента, проводимого в Лаборатории Биосистем — ученые пытались совместить клетки человека и животного. Во время катастрофы, случившейся в Лаборатории, ей удалось сбежать. Семь месяцев назад она была еще беззащитным ребенком и от расправы напуганных нашествием биомонстров людей ее спас Рольф. Он взял ее к себе в дом и воспитывал как младшую сестру.

Поскольку Ней не человек, ей удалось за семь месяцев стремительно повзрослеть (такой вот у нее метаболизм) и ныне, не взирая на свой юный возраст (Ней на 20 лет моложе Рольфа), она уже взрослая девушка и весьма неплохой боец.

Ней быстрее других персонажей набирает очки опыта, зато она быстро утомляется и не может носить тяжелых доспехов.

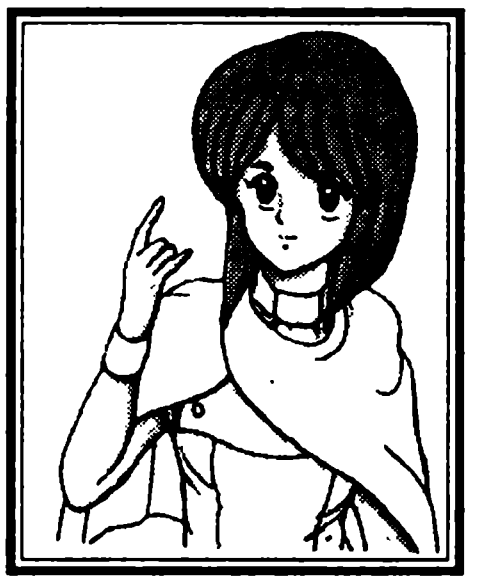
Из текстовой игры можно узнать, что до Рольфа ее пыталась удочерить еще одна семья, но кончилось эта попытка не слишком удачно — семью вырезали бандиты.

Рудо

Монстры убили жену и дочь Рудо, так что нет ничего удивительно в том, что он живет местью. Своим призванием он избрал охоту на биомонстров. Как бойцу ему просто нет равных — он с легкостью носит самые тяжелые доспехи, играючи управляется с самым тяжелым оружием — например, с разного рода пушками, один выстрел из которых укладывает сразу несколько рядовых врагов.

Правда, техниками — местной разновидностью магии — Рудо почти не владеет, а с другой стороны — зачем они ему сдались.

Эми



Эми успела окончить мединститут как раз к началу событий игры. И без работы она, как легко догадаться, не останется. Вот только лечить ей придется не насморк и не прочие банальные болезни, а раны, полученные в боях с монстрами.

В искусстве врачевания у нее просто нет конкурентов. Правда, научившись врачевать, она так и не научилась убивать — боец из нее никудышный. Из оружия она может пользоваться только парализатором, да и тот не всегда срабатывает.

В текстовой игре описывается ее путешествие в соседний город, где после очередного нападения монстров скопилось много тяжелораненых. По дороге к этому городу она сама чуть не стала добычей монстров.

Хью

Это биолог, специалист по монстрам. Он почти не умеет сражаться, совсем не умеет лечить раны, зато владеет специальными техниками, которые позволяют наносить повреждения монстрам.

В текстовой игре Хью проводит расследование — вместе со своей подружкой пытается понять, откуда взялись монстры в подвалах его родного университета.

Кейн

Кейн — недоучившийся инженер. Чинить технику он не умеет, зато умеет прекрасно ее ломать. Казалось бы, зачем нужен такой персонаж — вдруг сломает что-нибудь полезное?

Но тем не менее без Кейна вам просто не обойтись — кто как не он умеет выводить из строя роботов, которые станут вашей настоящей головной болью где-то с середины игры.

В текстовой игре Кейн защищает свой дом, где он живет в полном одиночестве, от набегов роботов, которыми управляет Материнский Мозг.

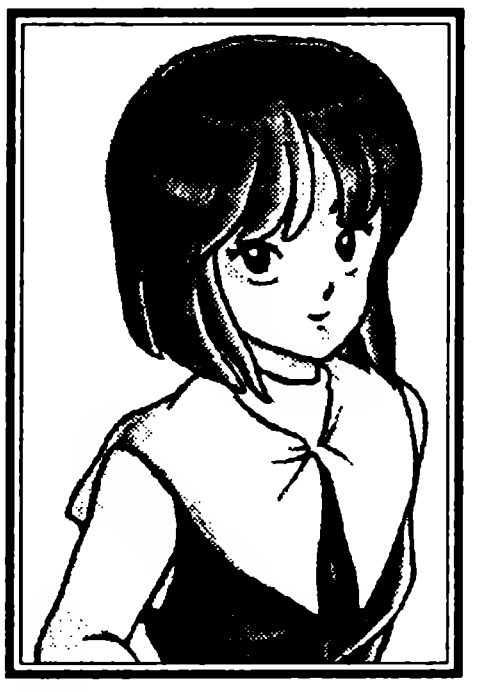
Анна

Анна в свое время работала на Службу Безопасности и прекрасно справлялась со свой работой. Она является одним из самых сильных бойцов в игре, к тому же владеет самым эффективным в игре оружием.

По каким-то причинам (наверняка личным, но точно об этом ничего не известно) она смертельно ненавидит бандитов и убивает их при первом же удобном случае.

В текстовой игре она охотится за очередной бандой, кравшей некий важный документ, предоставленный Материнским Мозгом.

Шир



Шир родилась в очень богатой семье. К жизни она относится весьма легкомысленно, ее интересуют только острые впечатления. А какую массу острых впечатлений можно получить совершая кражи, скажем, в магазинах! Поэтому нет ничего удивительно в том, что Шир стала воровкой. И не просто воровкой, а воровкой с большой буквы — настоящим мастером в своем ремесле.

С ее помощью вы сможете бесплатно раздобыть массу дорогих и полезных вещей. Правда, после совершения кражи Шир исчезает и появляется у вас дома — следовательно, за ней приходится возвращаться. Если в Пасео — городе, в котором живет

ваш герой — возвращения домой не слишком утомительны, то в отдаленных городах, они начинают утомлять.

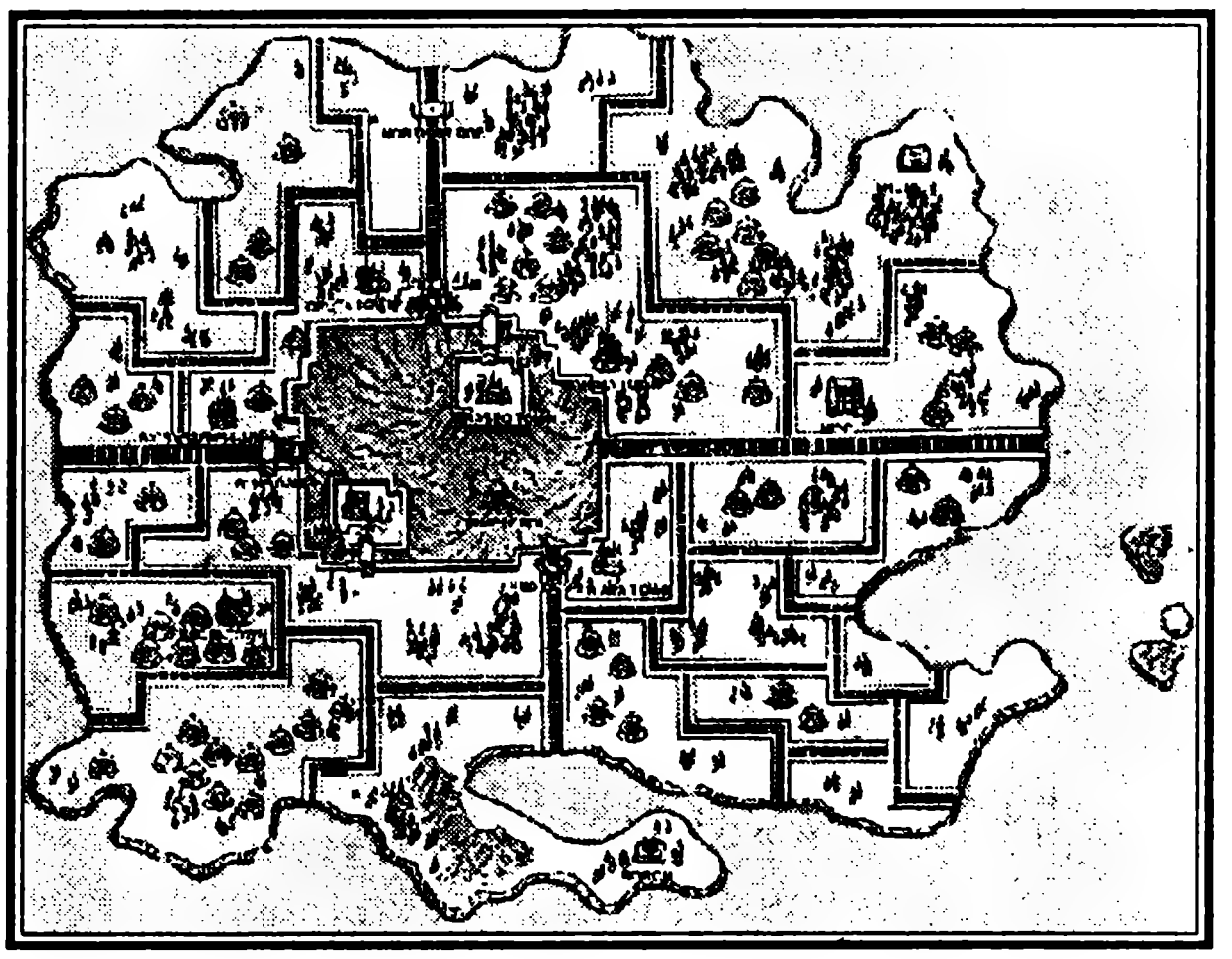
В текстовой игре Шир пытается украсть шедевр местного искусства со странным названием Опа-Опа, рыночная стоимость которого составляет ни много ни мало — миллиард месет.

Полное прохождение

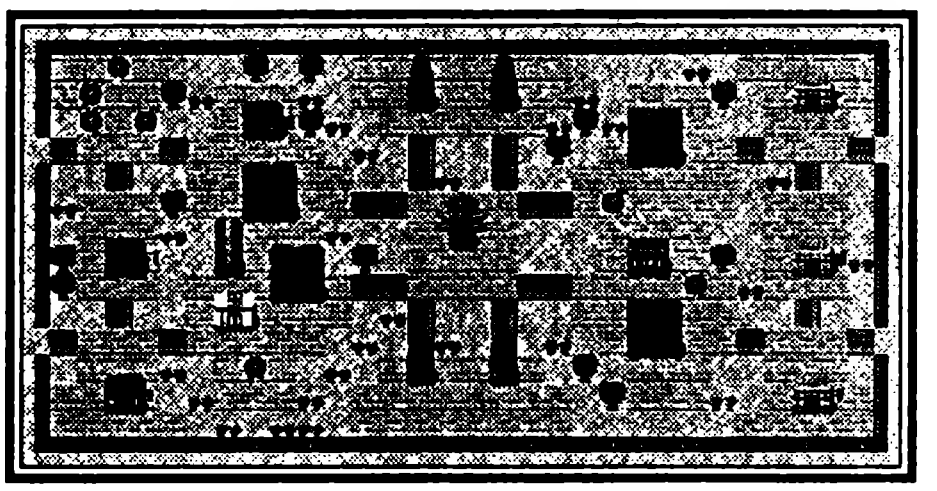
Фаза I. Биомонстры

Пасео

Итак, вы с Ней выходите из дома. Для начала побродите по улицам Пасео, чтобы изучить окрестности. В Пасео из заслуживающих внимания объектов есть магазин инструментов, оружейный магазин, магазин доспехов, станция телепортации, больница, лаборатория по производству клонов. Но такие объекты встречаются и за пределами Пасео, но в Пасео есть два здания, которые есть только в этом городе — это, в первую очередь, ваш дом (действительно, было бы странно, если бы у вас было по дому в каждом уголке планеты) и Центральная башня.



Разумеется, город и его окрестности отнюдь не безлюдны — вокруг полно прохожих. Вы можете поболтать с каждым из них. Значительная часть того, что они говорят, не представляет никакого практического интереса. Но все же вы можете узнать от горожан и полезную информацию. Прохожие расскажут вам следующее:



— некий мерзавец по имени Дарум грабит и убивает людей на Северном мосту;

— лаборатория биосистем находится на другой стороне озера;

— вы можете сделать несколько копий своего тела в лаборатории клонирования, если у вас есть на это деньги;

— в ближайшие дни не ожидается дождей и озеро может пересохнуть;

— биолаборатория — источник процветания Моты.

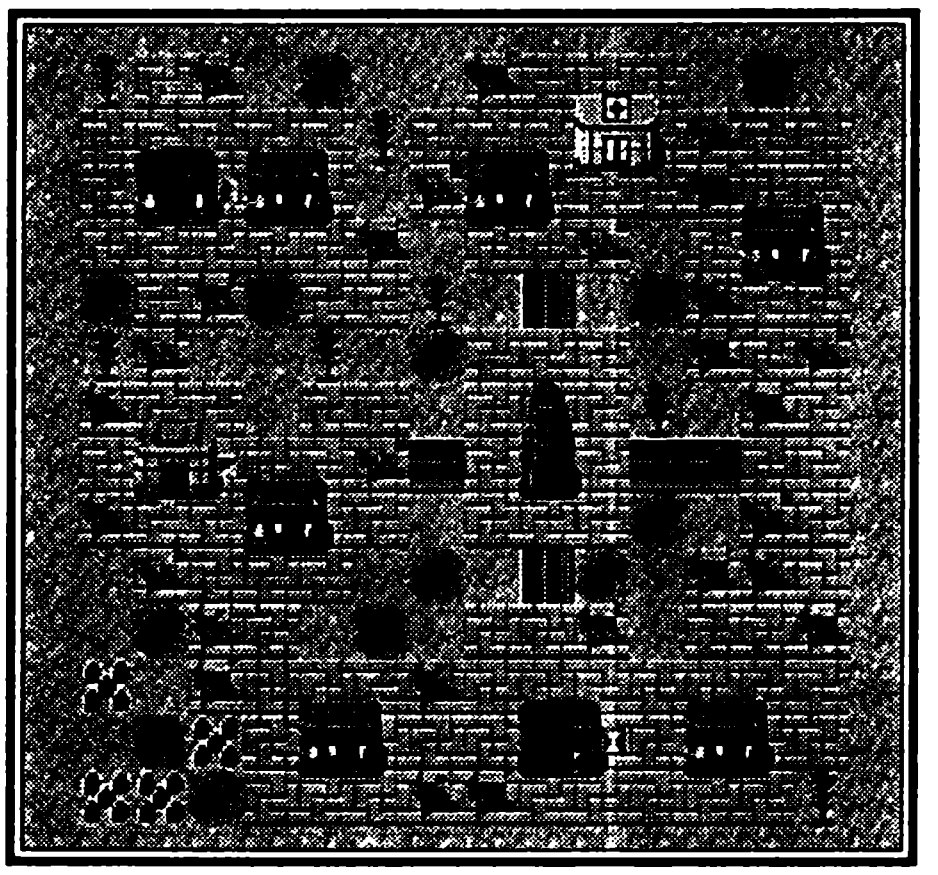
Обратите внимание на женщину, которая скажет, что ей нравится Пасео тем, что в нем все тихо и мирно, и она собирается переехать в Пасео из Аримы. Запомните ее и отправляйтесь в Центральную Башню, в которой находится и библиотека.

Библиотека представляет собой набор файлов с информацией, поищите среди них все, что относится к Материнскому Мозгу, Лаборатории Биосистем и истории Моты. Обратите внимание на то, что ни в одном из файлов нет информации о том, когда и кем создан Материнский Мозг и где он вообще находится. А также обратите внимание на то, что в Лаборатории Биосистем произошел какой-то загадочный несчастный случай два года назад.

Теперь идите в Оружейный Магазин. Купите два стальных бруска для Ней. Благодаря этим брускам Ней сможет атаковать дважды за один ход.

Бой в этой игре имеет такую особенность, как «непрерывное сражение» — по окончании первого хода второй ход начинается автоматически и все персонажи продолжают совершать те же действия, которые они совершали на первом ходу. Если вы хотите заставить персонажа на следующем ходу делать что-нибудь другое, вы должны нажать на любую клавишу джойстика перед самым концом хода.

Арима



Пора действовать! Используйте Карту Моты, с помощью которой вы можете перемещаться по миру, и выберите город Арима.

Увы, Арима разрушена. На город напала банда каких-то мерзавцев и повзрывала большинство домов с помощью динамита. Множество мужчин были убиты, а множество женщин похищены. В руинах Аримы осталось лишь несколько человек.

Поговорите с ними, и вы узнаете следующее: бандиты всегда приходят с востока, их логово находится в городе Шуре, свои ценности они держат в запертых контейнерах и, наконец, самое плохое известие — динамит у них еще не кончился, осталось как минимум две динамитных шашки. Если их не отнять у негодяев, они взорвут еще какой-нибудь небольшой городок. А самой важной новостью является то, что Дарум вовсе не плохой человек, он стал жестоким из-за того, что какие-то ублюдки похитили его дочь Тею.

Возвращайтесь обратно в Пасео и подлечитесь в Госпитале, если вы уже успели где-то получить раны. В этой игре Госпиталь является единственным местом, где вы можете поправить здоровье. В столице лечение стоит дешево — всего 8 месет за каждого персонажа, а вот в других городах, в которые вы попадете, плата за лечение несравнимо выше.

Возвращайтесь домой. Дома вас ждет гость — солдат Рудо, переучившийся на охотника на биомонстров. Разумеется, он хочет, чтобы вы взяли его с собой. Рудо не владе-

ет какими-то запредельными способами боя, нет, он просто умеет пользоваться тяжелым оружием, которым не может пользоваться никто, кроме него.

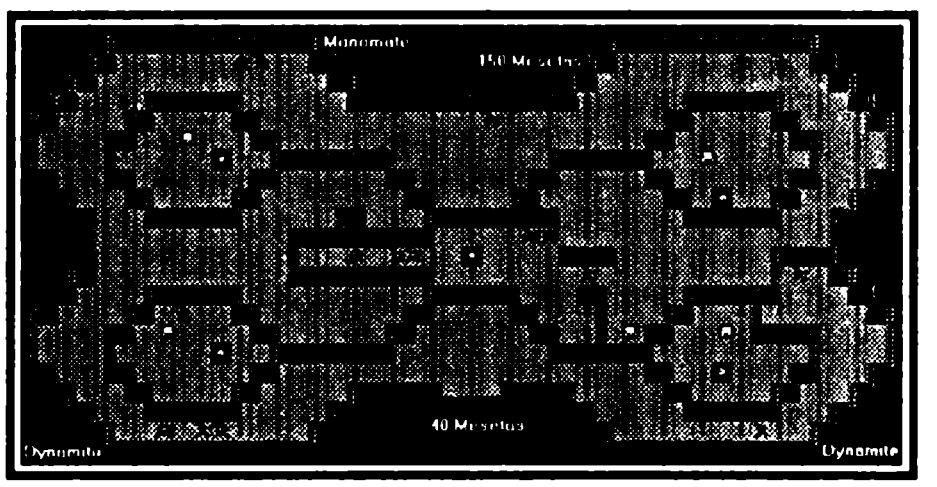
В начале игры у него есть Fibercoat, Headgear, Bow Gun и Boots.

Решайте, стоит ли вам переименовать Рубо, а также стоит ли его включать в команду. На наш взгляд — стоит. Используйте меню Команд и сделайте так, чтобы Рубо стоял впереди, прикрывая прочих членов команды. У Рубо намного больше очков жизни и он лучше защищен, нежели Рольф, к тому же у него сильнее атака.

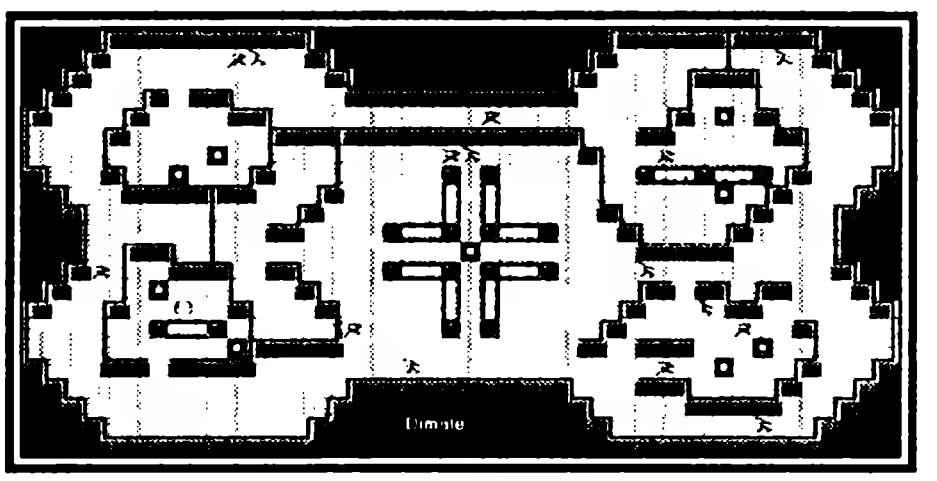
Теперь можно начать охоту на биомонстров, чтобы подзаработать очков опыта и наличных денег. Монстры в окрестностях Пасео не слишком сильны, но и ваша команда еще не набралась силы и опыта. Так что не отдаляйтесь от города до тех пор, пока у вас не появится возможность нести с собой медикаменты. Накопив немного денег, вы сможете купить второй нож для Рольфа и он тоже сможет делать по две атаки за один ход. Когда каждый член команды достигнет как минимум 5-го уровня, можете отправляться в Шуре.

Шуре

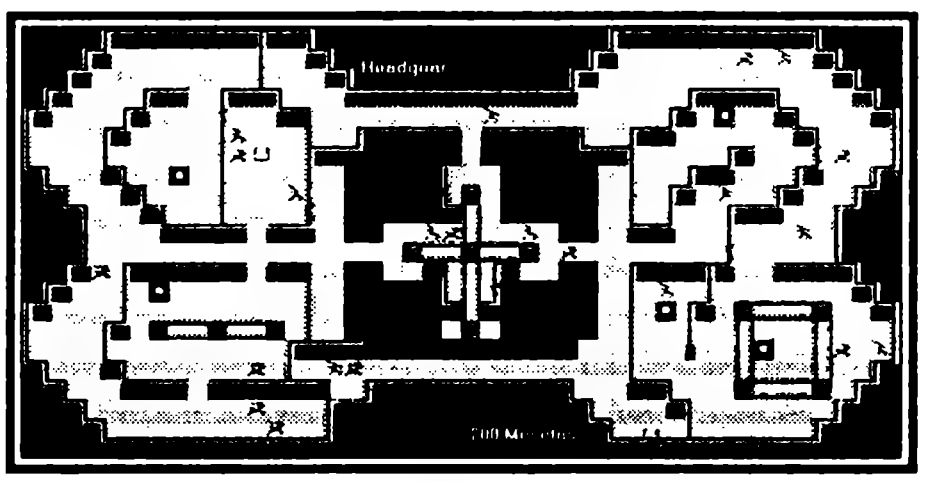
Монстры в Шуре уже более сильны и вам придется позаботится о правильной экипировке. Запаситесь такими вещами, как Monomate и Dimate, а также купите Escapipe и Telepipe. Как только появится такая возможность, купите в Ариме дробовик для Рудо.



Используйте карту Моты, чтобы оказаться в здании Шуре. Подземелья в этой игре очень труднопроходимы из-за из своей запутанности. Крайне маловероятно, что у вас есть фирменный картридж с инструкцией, а жаль — в этой инструкции приведены карты всех подземелий. Наиболее удобно перемещаться по подземельям, спускаясь вверх или вниз по специальным трубам.

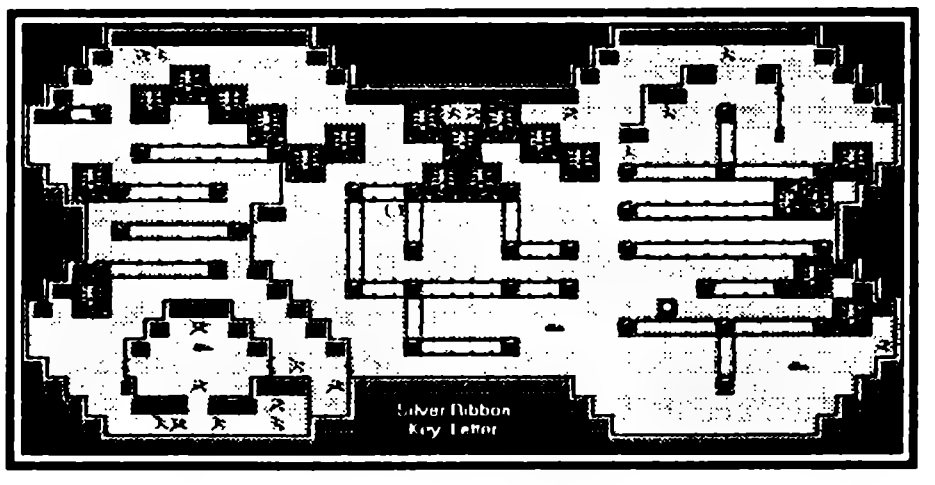


В Шуре вам нужно достичь 4-го уровня здания. По пути к этому уровню вы сможете найти немного денег, Extra Dimate и шлем для Рольфа. Все это полезное добро лежит в открытых контейнерах. На 4-ом уровне вы найдете контейнер, в котором лежит Серебряная лента для Ней. Кроме того, здесь в изобилии валяются трупы бандитов, по всей видимости, растерзанных биомонстрами. На одном из тел, валяющемся в юго-западной части уровня, вы найдете письмо и Небольшой Ключ.



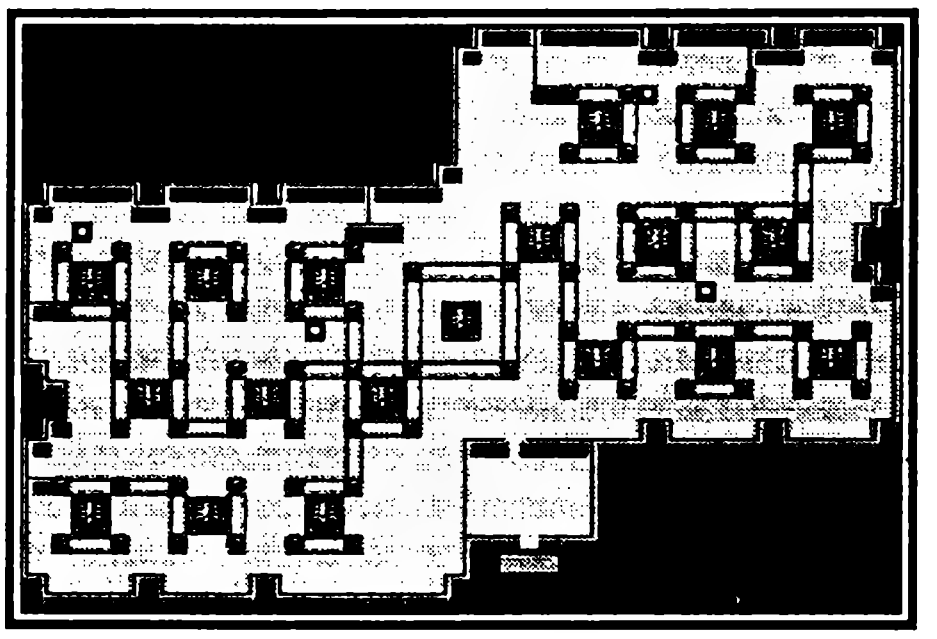
Письмо, очевидно, является копией требования выкупа за дочку Дарума, которая содержится в башне Нидо. Сумма выкупа весь-

ма велика — 50 тысяч месет. Очевидно, для того, чтобы набрать такую огромную сумму денег, Дарум и занялся разбоем. Что не сделаешь для того, чтобы спасти любимую дочь.



Найденный ключ позволит вам открыть четыре контейнера, найденные на уровне 1. Там вы обнаружите деньги, Extra Monomate и две динамитные шашки. Используйте escapipe, чтобы выбраться из Шуре, а затем примените telepipe, чтобы вернуться в Пасео. Положите Небольшой Ключ в Камеру Хранения в Центральной Башне, он вам не понадобится до самого конца игры.

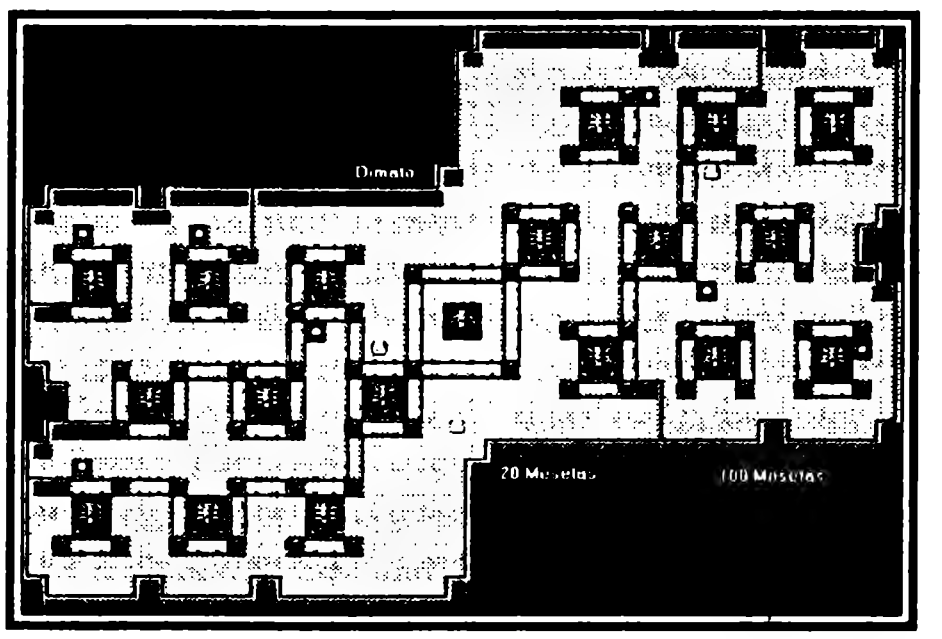
Башня Нидо



Прежде чем отправляться в Нидо, надо сначала снова поохотиться на монстров — набраться еще немного опыта и накопить денег. Ваши персонажи должны достичь 8 или 9 уровня, а денег должно хватить на следующие вещи для Рольфа — Меч (за 1200 месет, продается в Ариме) и Fibercoat (за 300 месет, продается в Пасео). И если вы еще не купили дробовик для Рубо, не забудьте сделать это, — он ему скоро понадобится.

Чтобы войти в Башню Нидо, вам придется использовать динамит, а поскольку эта башня находится далеко от города, не забудьте взять escapipe и telepipe. Будьте готовы к встрече с такими монстрами, как Waspy и Buzzer.

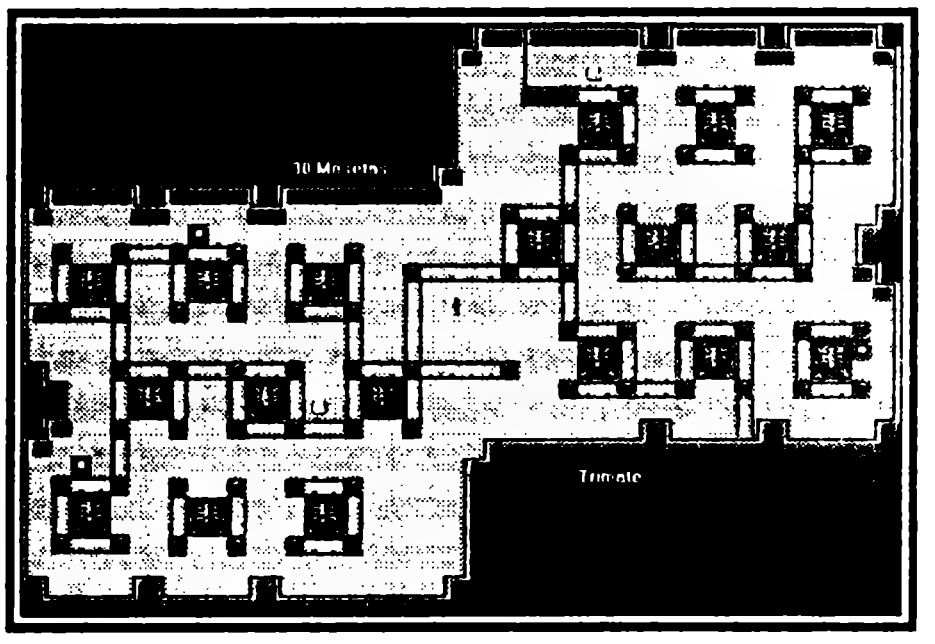
В Башне Нидо вы найдете еще немного денег, а также Dimate и Trimate. Проходя через третий уровень башни, будьте предельно внимательны — вы можете попасть в засаду, устроенную двумя Бластерами (а монстры, нападающие из засады, атакуют первыми, что вполне естественно), а эти мерзавцы вполне могут перебить всю вашу команду. Если вы наткнулись на компанию, состоящую из Бластера и двух Вортексов, в первую очередь атакуйте Бластера, с остальными разберетесь позже. К счастью, такие смертоносные твари, как Бластеры, попадутся вам только на третьем уровне башни.



Вам придется неоднократно перебираться с уровня на уровень, пока вы не найдете центр Третьего уровня, где вас дожидается Тейт — дочка Дарума. Когда вы найдете ее, покажите ей письмо. Она, разумеется, будет напугана и попросит вас отвести ее к отцу на Северный Мост. Но Дарум уже зарекомендовал себя как грабитель и убийца, его мно-

гие ненавидят и быть его дочкой стало опасно. Поэтому вам придется уговорить ее скрыть лицо чем-то вроде паранджи.

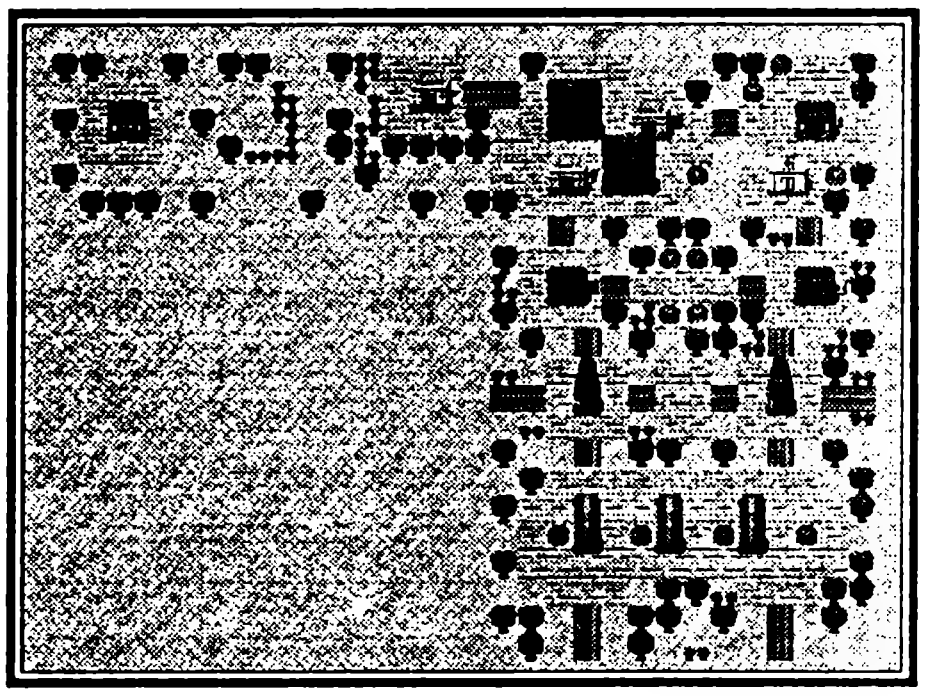
Сразу же после обнаружения Тейт используйте escapipe и telepipe, чтобы выбраться из башни и вернуться в Пасео. Сразу же сходите в Госпиталь, чтобы залечить раны, затем идите на Северный Мост. А если вам нужен настоящий прикол, попытайтесь продать Тейт в Магазине Инструментов.



На Мосту вы станете свидетелем жуткой драмы: завидев отца, Тейт побежит к нему, но забудет при этом открыть лицо. Дарум не узнает ее и попытается ограбить. Когда она откажется отдавать имеющиеся у нее деньги, Дарум в гневе убьет ее. А когда до него дойдет, кого он только что прикончил, он впадет в отчаяние и покончит с собой.

Опута

После этой трагедии вы сможете перейти на другую сторону моста и отправиться в город Опута. Там в Оружейном Магазине вы сможете купить Керамические Бруски для Ней за 1200 месет каждый, а также в Магазине Доспехов купить Fibergear cap для Рольфа и Рубо за 430 месет.



В Опуте вы также сможете изучить технику музицирования, но пока можете этого не делать — у вас еще будет время заняться этим. Но если вам все ж таки хочется стать музыкантом, попросите Уствестия поиграть для вас просто так. При помощи клавиш Вверх и Вниз вы выбираете мелодию, при помощи клавиши C вы можете послушать ее. Когда вам наскучит это занятие, вы можете прервать его, нажав на клавишу B. Число мелодий, которые сыграет Уствестия, зависит от того, какую часть игрового мира вы обследовали — ведь мелодии являются звуковым сопровождением в различных локациях игры. Если вы не были в той или иной локации, то вы не услышите и звучащей там мелодии.

Жители Опуты сообщат вам следующее: Лаборатория Биосистем находится на юге, Материнский Мозг контролирует лабораторию, что-то важное происходит в подвале лаборатории, однако спуститься в подвал можно только через дыру в полу одного из уровней лаборатории, в лаборатории вывели растения, которым для того, чтобы расти почти не требуются дожди, созданный там Звездный Туман залечивает раны, а Лунная Роса лечит душу.

Возвращайтесь в Пасео с помощью станции телепортирования и идите домой. А там вас ждет еще один гость, вернее, гостья, которая хочет быть членом вашей команды. Ее зовут Эми, она доктор, в совершенстве владеющая медицинской техникой. Как

боец она почти никуда не годится, зато умеет быстро лечить раны — неоценимый навык. В момент, когда она присоединится к вам, у нее Углеродный Скафандр, Скальпель и Ботинки.

Лаборатория Биосистем

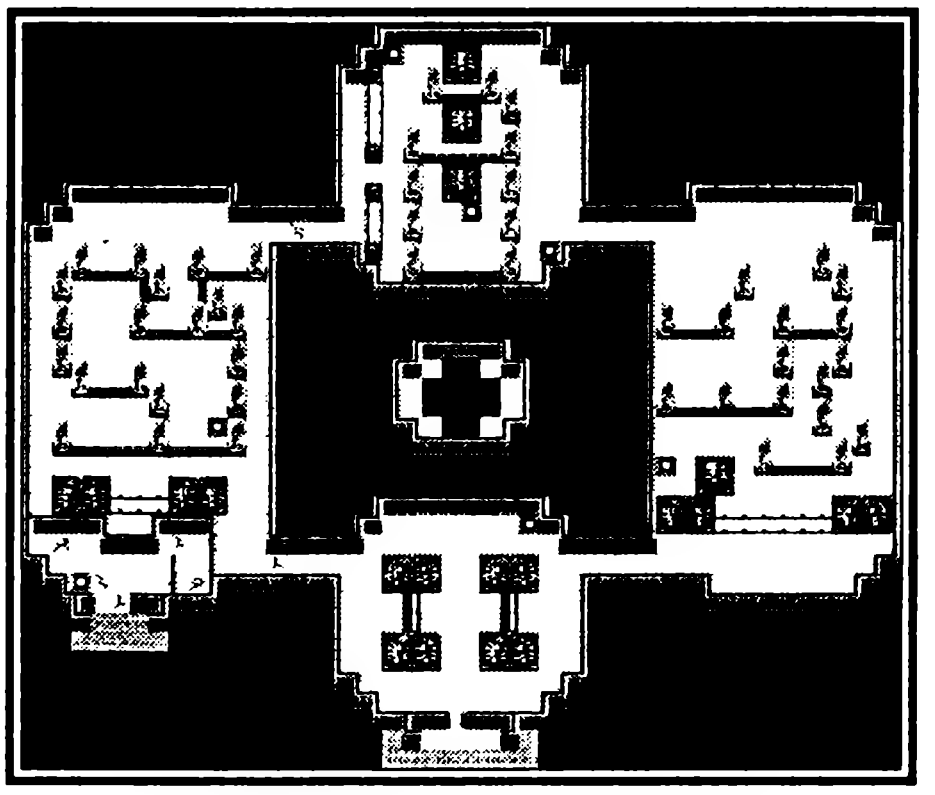
Решите, стоит ли давать новое имя Эми, а затем снова отправляйтесь на охоту на монстров, чтобы позволить новому члену команды набраться опыта, а заодно и подзаработать денег на ее экипировку. В Опуте купите для нее Fibercape, Fibergear и Silentshot. Постарайтесь, чтобы она как можно быстрее набрала 6-ой уровень (а еще лучше — 8-ой, но это в том случае, если у вас вагон терпения и вы никуда не торопитесь).

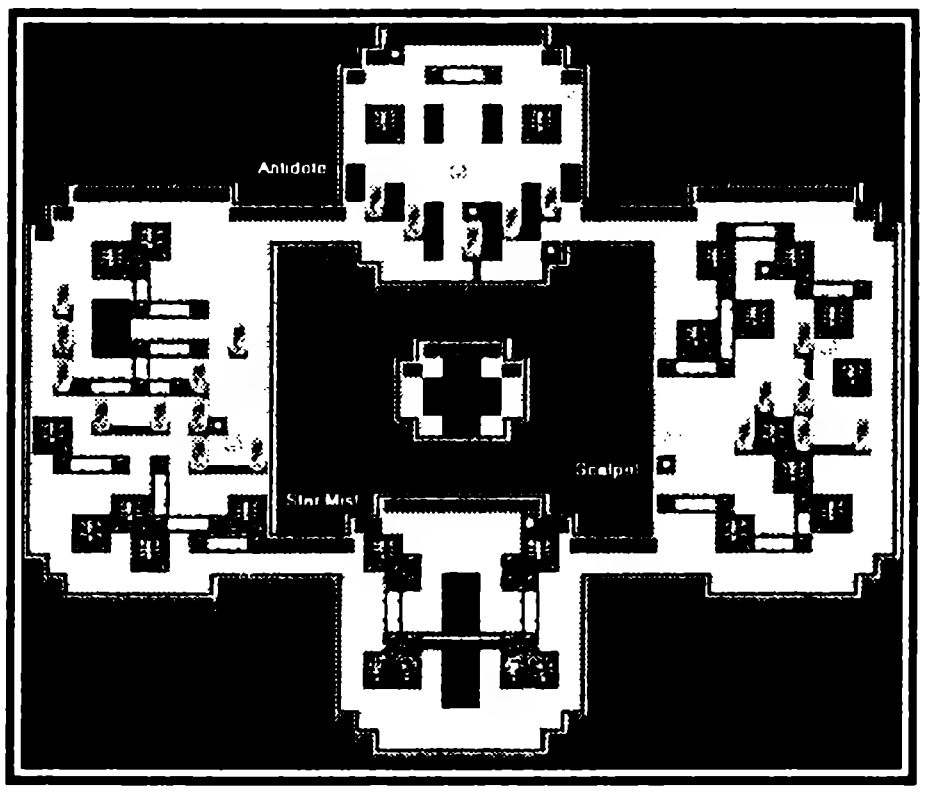
После чего можете смело отправляться в Лабораторию Биосистем. Прежде чем входить туда, поохотьтесь на монстров, блуждающих в окрестностях Лаборатории, чтобы еще больше поднять уровни членов команды. Если вы запасетесь терпением, вы можете «докачать» Эми аж до 9-го уровня, тогда она сможет применять технику Sar, которая весьма вам пригодится в трудных ситуациях. Во время боя Эми лучше держать где-нибудь сзади, чтобы остальные члены команды ее прикрывали, — помните, боец она никудышный.

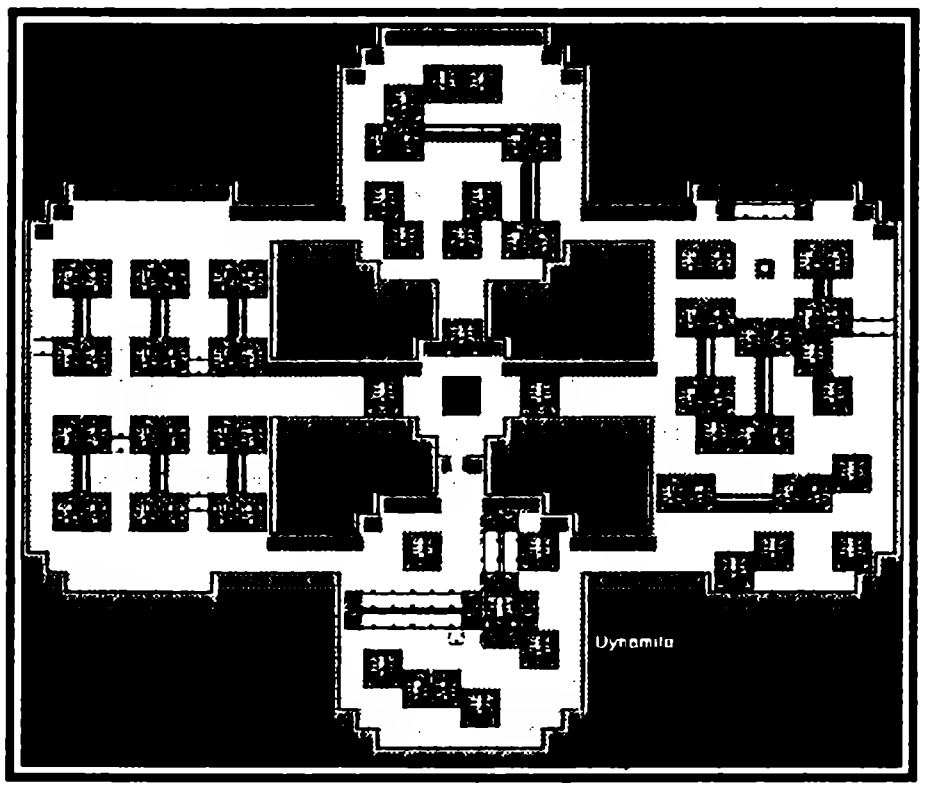
Деревья и фермы не дают пройти от Опуты к Лаборатории напрямую, так что вам придется долго блуждать среди речных притоков. Чтобы не заблудиться (а заблудиться здесь проще простого), используйте карту Моты.

Когда вы доберетесь до Лаборатории, вам опять придется использовать динамитную шашку, чтобы пробраться внутрь. Лаборатория состоит всего из трех уровней-этажей, не считая подвала. Но хоть Лаборатория и невелика по своим размерам, разного рода монстров в ней более чем хватает — вас ждут встречи с Pinchant, Mushroom, Stinger, Kite Dragon и Insecta. Кроме того, вы снова встретитесь с Бластерами.

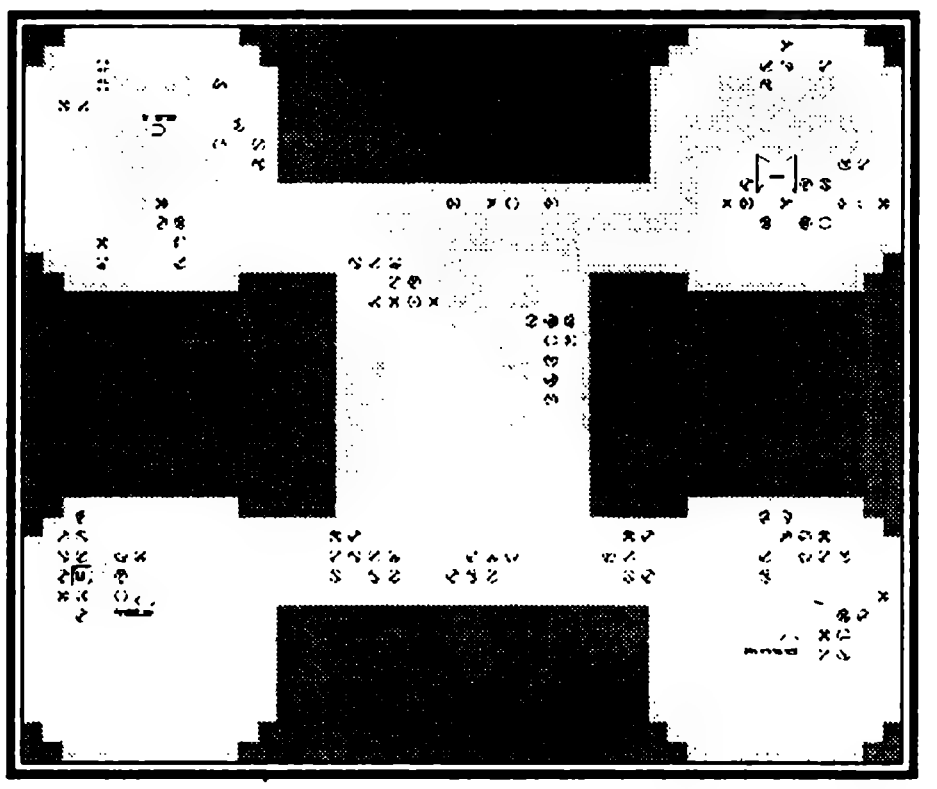
На втором уровне вы сможете отыскать Скальпель, Противоядие и Звездный Туман.







Звездный Туман восстанавливает очки жизни у каждого из персонажей до максимальных значений, но не стоит использовать такую полезную вещь при первом попавшемся случае — подождите, пока положение станет по-настоящему критическим. На третьем уровне вы найдете еще одну динамитную шашку. Пройдите через весь этот уровень, пока не найдете еще одну дверь, открыть которую можно только с помощью динамита. За этой дверью вы найдете дырку, ведущую в подвал.



Подвал Лаборатории не слишком уютное место хотя бы по той причине, что пол в подвале кое-где находится под током высокого напряжения. Стоит любому персонажу наступить на оранжевую плитку, и он получает удар током, а вся команда получает повреждения.

Держитесь восточной стены проходов, ведущих с запада на восток, таким образом вы сможете долго не наступать на оранжевые плитки. В контейнерах вы обнаружите Trimate, Противоядие и Выстрел Ядом. В северо-восточной части уровня вы найдете устройство, напоминающее компьютер, со всех сторон окруженное оранжевыми плитками.

Встаньте прямо перед этим устройством и нажмите на клавишу А. Вы нашли записывающее устройство Лаборатории Биосистем. Как только эта штуковина окажется в вашем распоряжении, используйте Escapipe и Telepipe, чтобы сначала выбраться из башни, а затем вернуться В Пасео.

Расшифровка Записей на записывающем устройстве

Подлечитесь в госпитале, а затем идите в Центральную Башню, чтобы вручить записывающее устройство Командующему. Командующий похвалит вас за прекрасно выполненную работу. А затем он выскажет весьма любопытную мысль — с тех пор, как Материнский Мозг взял на себя заботу об окружающей среде Моты, ее жители превратились в слабые и ничем не интересующиеся создания. Об этом высказывании начальника вы вспомните в самом конце игры.

Командующий отправит вас повидаться с Библиотекаршей, которая сейчас заканчивает расшифровку записей устройства, которое вы принесли. Она расскажет вам о том, что катастрофа в Лаборатории произошла два года назад из-за перегрузок в энергосетях — внезапно в энергосеть Лаборатории поступило огромное количество энергии от Климатрола (системы управления климатом). В итоге, одно из создаваемых в лаборатории существ превратилось в форму жизни, которая вообще не может существовать в природе. Остальные формы жизни — вполне естественные — были брошены на произвол судьбы. Библиотекарша точно проследила, откуда произошла утечка энергии и посылает вас в это место, чтобы вы выяснили, что именно послужило ее причиной. Кроме того, она дает вам Трубу-Ключ, с помощью которого вы сможете пересечь Западный Мост.

Надеемся, вы еще не успели использовать Звездный Туман. Если он у вас еще есть, сдайте его на всякий случай в Камеру Хранения в Центральной Башне — потом он вам еще пригодится.

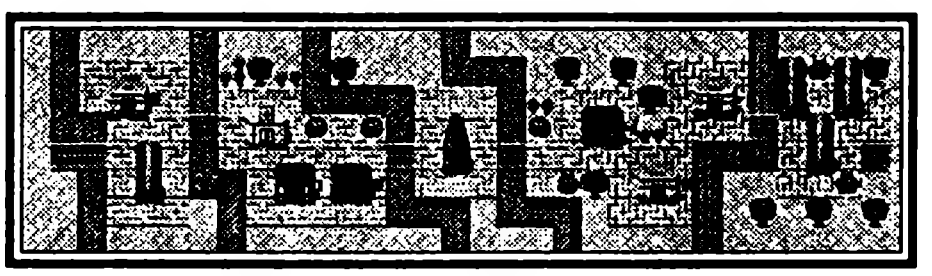
Возвращайтесь домой, там вас как раз дожидается новый гость. Его зовут Хью — он биолог, прекрасно владеющий техникой нанесения ран, выведения из строя и полного уничтожения враждебных биомонстров. Хью, конечно, весьма интересный, но не слишком полезный персонаж, за всю оставшуюся игру вы можете ни разу не воспользоваться его услугами. В тот момент, когда он присоединяется к вашей команде, у него есть Углеродный Скафандр, Скальпель и Ботинки.

Решите, давать ли Хью новое имя и вообще, стоит ли брать его с собой. Если вы решили, что специалист по монстрам вам не помешает, идите на новую охоту на монстров, чтобы дать новому члену команды набраться опыта. А также не забудьте купить для него Fibercoat, Fibergear и Керамический нож. Если у вас есть Выстрел Ядом и Скальпель, которые вы взяли в лаборатории, Хью сможет использовать их.

Когда вы попадете на мост над Западной Рекой, используйте Трубу-Ключ и дверь автоматически отроется. Вам не придется использовать Трубу-Ключ второй раз — дверь так и останется открытой. Зема — первый город, который вы посетите во Второй Фазе игры: вам придется разыскивать Башню Климатрол. А вы уверены, что прочитали про Климатрол нужную информацию в библиотеке в самом начале игры?

Фаза II: Климатрол

Зема

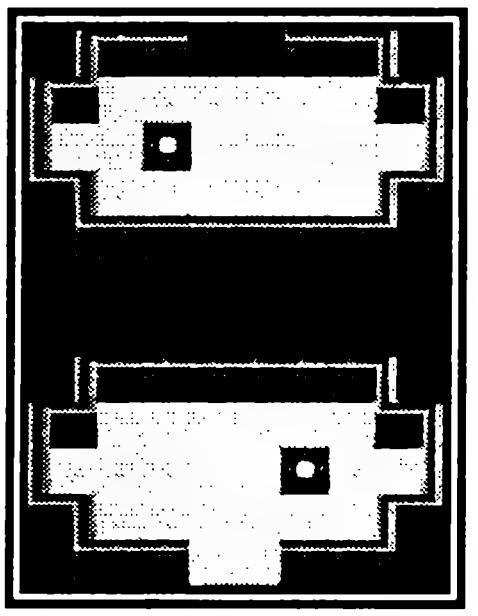


Следующий ваш пункт назначения — город Зема. Путь в этот город начинается с моста, через который вы прошли с помощью Трубы-Ключа. Из разговоров со встречными людьми вы узнаете следующее: они любили в молодости кататься в море на реактивных скутерах, но появление телепортов сделало скутеры абсолютно ненужными; аборигены Моты (маленькие создания в желтых балахонах) просто обожают крайне вонючую свалку мусора Ророн, расположенную на юге полуострова; посредине озера находится башня.

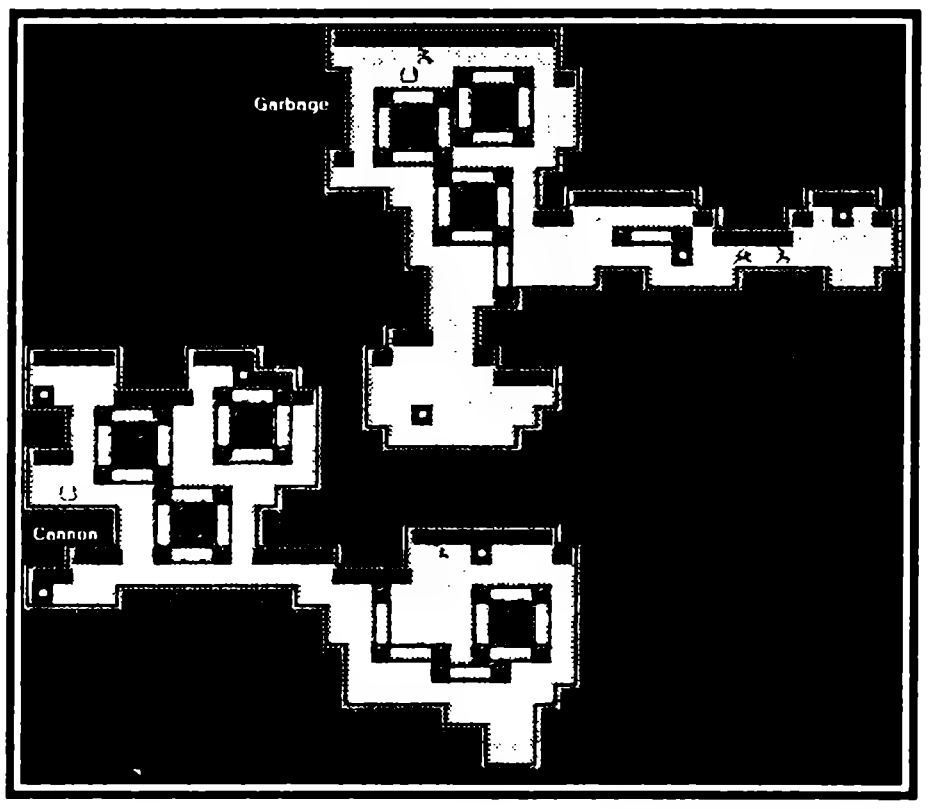
Используйте Ryuka, чтобы телепортироваться обратно в Пасео, и идите домой. Там вас ждет еще одна гостья — Анна. Она является защитницей жителей города от охотников, которые пошли по пути зла. Она владеет очень редкими техниками боя, и, возможно, она лучший боец во всей игре. В тот момент, когда она к вам присоединилась, у нее есть Headgear, Fibercape и Ботинки, кроме того, у нее есть оружие — Бумеранг.

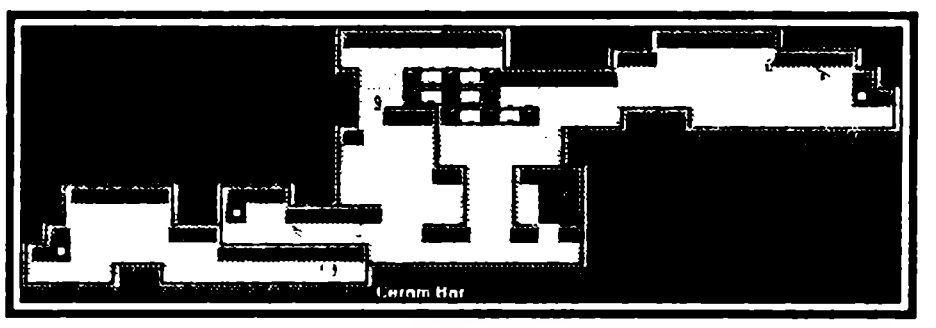
Ророн

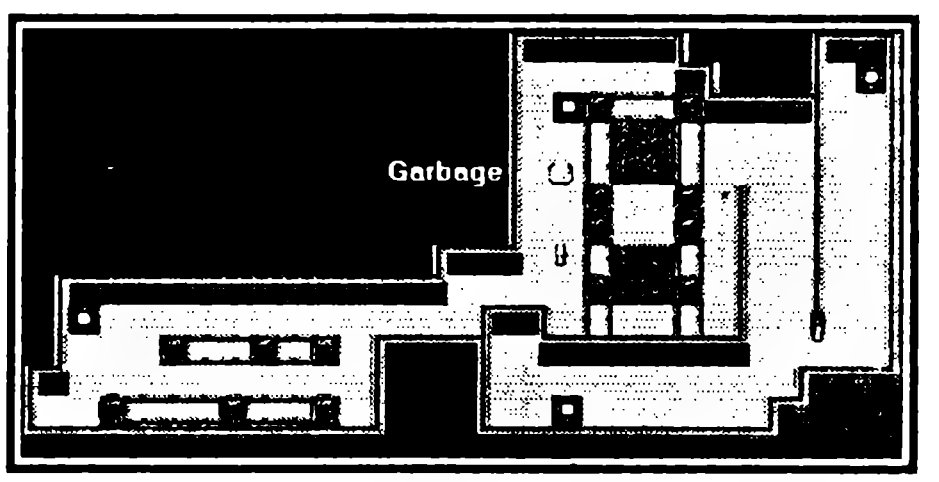
Решайте, давать ли новое имя Анне. Возьмите ее поохотиться на монстров, чтобы она набралась опыта и «поднакачала» свои характеристики. Вам придется купить для нее достаточно дорогое оружие и экипировку, так что отправляйтесь поохотиться в Ророн, убедившись, что вы взяли с собой медикаменты. Заработайте достаточно денег, чтобы купить в Оружейном Магазине и Магазине Доспехов в Земе следующие вещи: Ботинки для Рольфа и Эми, Титановый Шлем для Рубо, Эми и Анны, Titanimet и



керамический меч для Рольфа, два Slasher для Анны, если в вашей команде есть Хью, купите и ему Титановый Шлем, ботинки, лазерный нож и Зеркальный Щит. В Ророне вы отыщите пушку для Рубо, а также еще один Керамический Брусок, который потом сможете продать, благо такие бруски у вас уже есть. В самом конце уровня вы встретите двух жителей Моты, которые похвастаются, что сделали реактивный скутер, и предложат вам посмотреть, как они катаются по океану.







Будьте осторожны — здесь водятся новые типы биомонстров — Rot Wood, Terakite, Slug Mess и Squat. Slug Mess может залечивать свои раны и убить его не так-то просто. Squat обожают плеваться в вас ядом. Непосредственного ущерба яд не наносит, но вы не можете лечить раны при помощи каких-либо медикаментов, пока действие яда не пройдет. Чтобы вылечиться от отравления, вам понадобится или добраться до больницы, или воспользоваться Anti Technique или Противоядием.

После знакомства с любителями покататься на скутере используйте Escapipe или технику Hinas, чтобы выбраться из Ророна. Выбравшись оттуда, вы найдете на берегу реактивный скутер слева от того места, где были местные жители. Потратьте некоторое, не очень продолжительное, время, чтобы научиться пользоваться скутером, и готовьтесь продолжить свой путь.

Куери

Используйте карту Моты, чтобы отыскать путь к городу Куери. Будьте осторожны — на пути к этому городу вам повстречается несколько мерзких и опасных созданий. Жители Куери сообщат вам следующую информацию о том, что творится в океане:

— посреди океана находится остров, который называется Узо;

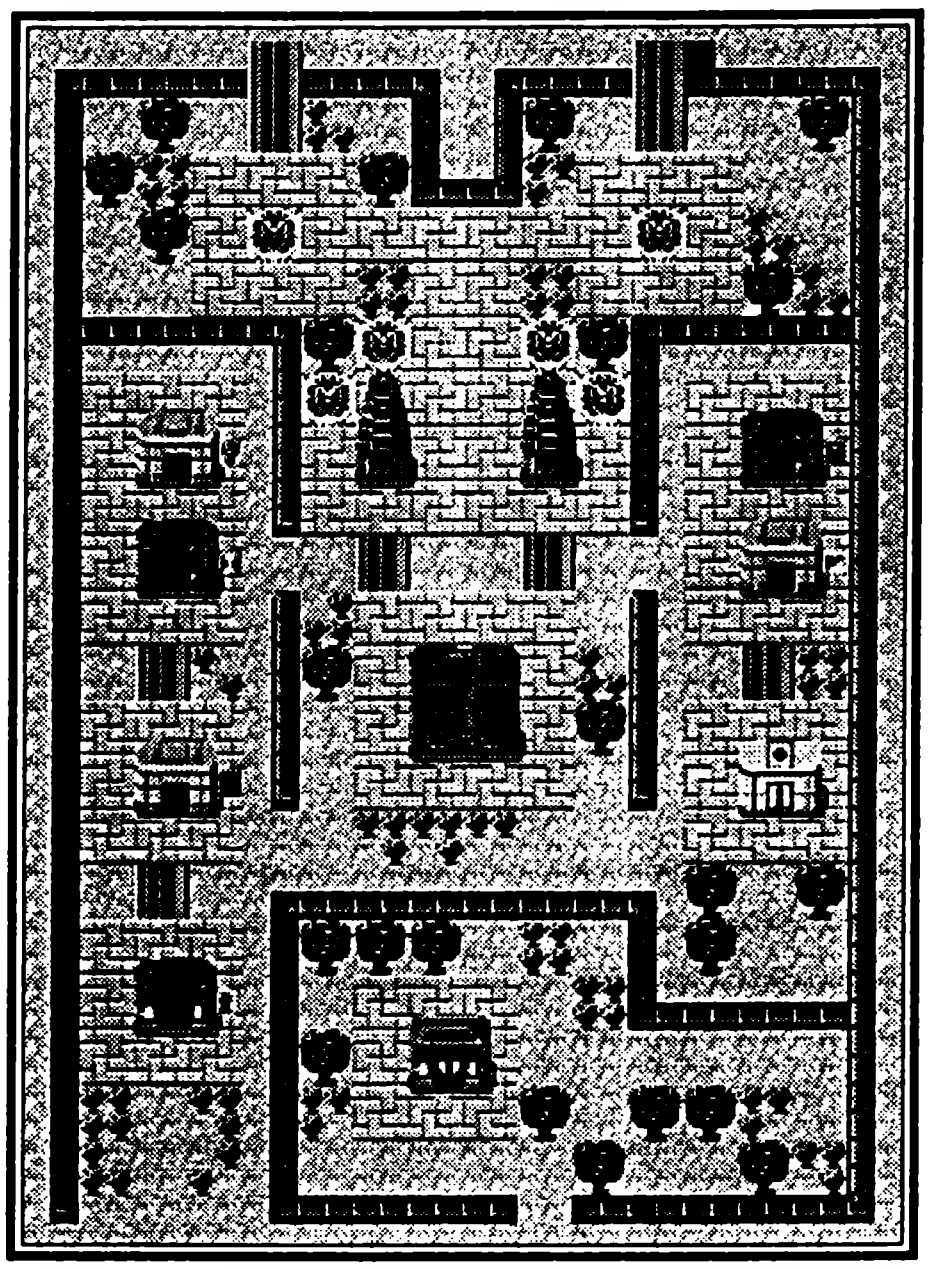
— предки местных жителей когда-то работали в морских глубинах;

— океан и озеро связывает подземный не то тоннель, не то канал;

— во всяком случае, в одном месте в океане вода все время меняет цвет на цвет воды озера.

Кто-то упомянет о том, что Материнский Мозг пятьдесят пять лета назад запретил подводные работы.

Очень важное место в Куери — Дом Профессора. Профессор расскажет вам о дереве Маруэра на острове в море, оно производит огромные количества кислорода, и ему нужны листья этого дерева, чтобы сделать специальное устройство, которое позволит вам дышать под водой.



Используйте Ryuka (одна из техник Рольфа), чтобы вернуться в Пасео. Оказавшись в столице, идите домой. Конечно же, там вас дожидается еще один гость — Кейн, грабитель затонувших судов. Он тоже хочет стать членом вашей команды. Кейн сразу признается, что из него выйдет довольно слабый борец с биомонстрами, но он может как чинить, так и быстро выводить из строя любых роботов и любые механизмы. Хотя этот парень и не является прекрасным бойцом, но дерется он лучше Хью, хотя и хуже, чем Рудо и Анна. Наибольшую пользу он принесет вам позже, когда овладеет методами и способами борьбы с вражескими роботами. В тот момент, когда он присоединился к вам, у него есть Кинжал, Fibercoat и Ботинки.

Решайте, стоит ли давать Кейну другое имя, а также стоит ли брать его с собой, или лучше пока оставить его дома.

Пиата

Перед тем как отправиться искать остров Узо, стоит посетить еще один город. Вам теперь придется оседлать реактивный скутер и отправиться на юго-восток Моты. Около мыса, далеко вдающегося в океан, есть три острова. Остановите свой скутер на этом мысе и поищите небольшие пешеходные мостики через речные притоки. Будьте осторожны — на пути вам встретятся такие монстры, как Pug Kill, Wolfang, Reptile, Fanbite, and Head Rot. Вскоре вы попадете в город Пиата.

Местные жители расскажут вам об ужасной катастрофе — десять лет назад здесь упал космический корабль из Дезо, катастрофа унесла жизни всех пассажиров. В результате, Материнский Мозг запретил все космические полеты за пределы Алго. Вы также узнаете, что в те времена, когда люди считали Космические Полеты безопасными, космодром находился рядом с Пиатой, отсюда за пределы Моты улетел последний космический корабль, а то, что осталось от космического флота, теперь ржавеет в доках. Обратите внимание на маленького мальчика, который наивно интересуется — как могут случаться катастрофы, если Материнский Мозг за всем следит. А какому-то старику кажется, что он помнит ваше имя, — он считает, что вы прилетели на последнем космическом корабле.

Используйте Ryuka или станцию телепортации, чтобы вернуться в Пасео. Полечитесь в госпитале и возвращайтесь домой. Там вас дожидается еще одна гостья — последний член вашей команды. Ее зовут Шир Голд — она воровка и хочет присоединиться к вам по той простой причине, что считает — в вашей компании ее ждут веселые и забавные приключения. Она охотно признает, что ей плевать на действующее на Моте уголовное законодательство и ее интересуют только приключения. Но при всем ее легкомыслии и наплевательскому отношению к закону и порядку, она весьма сильный боец. Переименовать ее нельзя. На тот момент, когда она присоединилась к вашей команде, у нее есть Кинжал, Углеродный Скафандр и ботинки.

Теперь можете немного развлечься. Идите с Шир в оружейный магазин, но не вздумайте ничего там покупать — вы ведь не забыли, что Шир не любит, когда платят за то, что можно взять за так. В магазине Шир исчезнет, а найдете вы ее у себя дома — проверьте ее список предметов, и вы убедитесь в том, что воровать Шир действительно умеет. Точно такая же история произойдет и в магазине доспехов.

Шир спионерит следующие виды доспехов: Серебряные Короны (эта штука куда мощнее Титанового Шлема), Бриллиантовые Короны (еще более сильная вещь) для себя, Эми и Анны, Gr Sleeves (вещь совершенно ненужная вам сейчас, но вы можете ее продать)и Shuneboots для себя и Анны. Если вы решили продать часть ее добычи, то Серебряные Короны стоят 2300 месет, а Shuneboots — 3750.

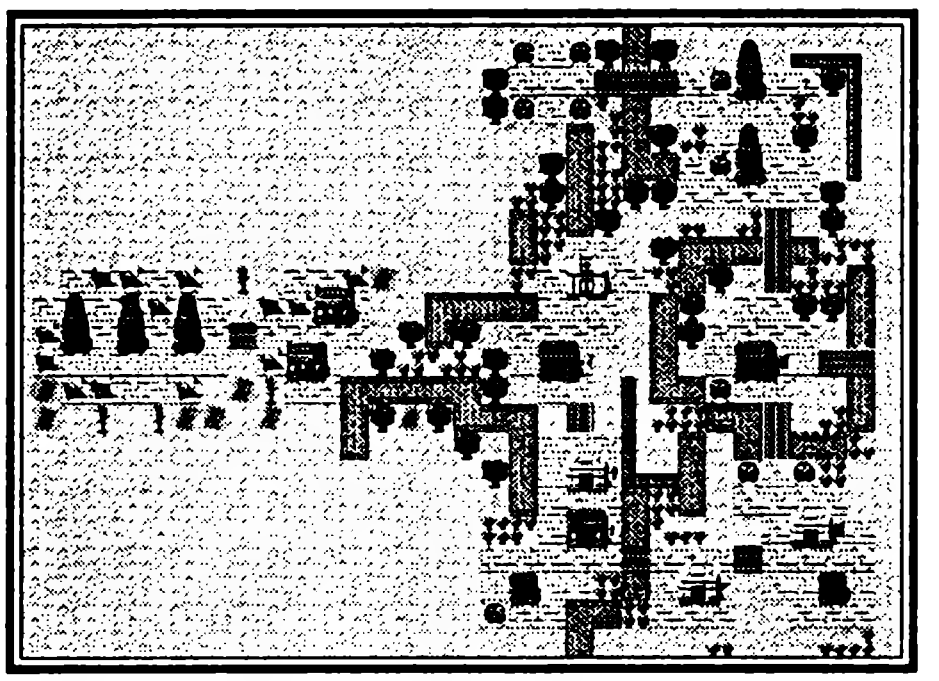
В Оружейном Магазине Шир может украсть либо только один кинжал, а может и Лазерный Нож, Боевой Лазер и Огненный Посох. Лазерные ножи — отличное оружие для одной руки. Вы можете вооружить Шир двумя ножами, а можете продать их по 2200 месет за каждый, Боевой Лазер — тоже прекрасное оружие, отдайте его Рубо или Кейну, или продайте за 3100 месет. Огненный Посох стоит совсем немного, но он чуть более сильное оружие, чем лазерный нож, а для его использования необходимо владеть техникой Foi.

Пользоваться этим оружием может только Эми, если вы дадите ей два таких посоха, она станет удивительно сильным бойцом, почти таким же как Ней, и пока вы не встретите особо сильных монстров в самом конце игры, о Эми можно не беспокоиться.

Во время продажи предметов в Магазине Инструментов Шир тоже может украсть что-нибудь по мелочи — например, Hidepipe или Trtimate. Запомните, чтобы повысить вероятность успешного воровства, поступайте примерно так — продайте один предмет и выходите из магазина, и так несколько раз.

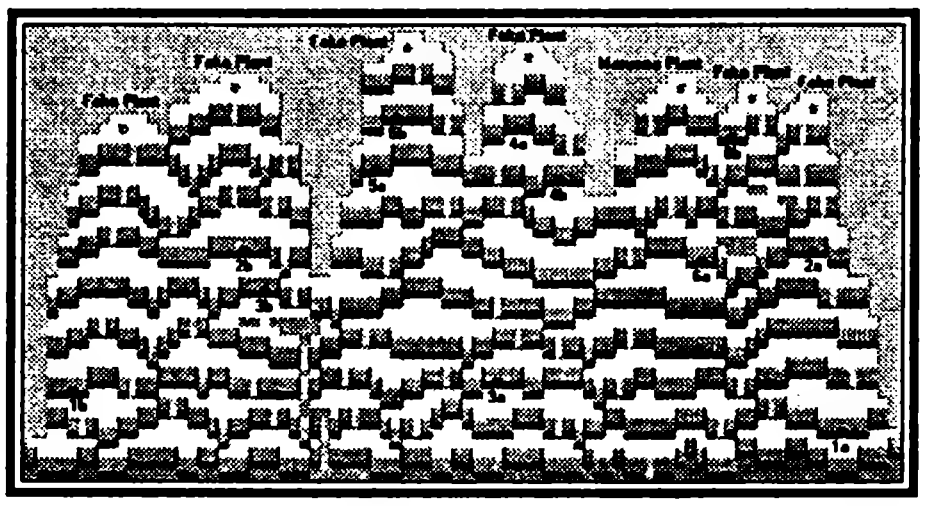
Не надейтесь, что вы решите все свои материальные проблемы за счет Шир — проще, чем ждать пока она что-либо совершенно случайным образом украдет, пойти наубивать кучу биомонстров, получить за это кучу денег и купить то, что вам надо.

Вскоре вам удастся добиться оптимального соотношения оружия и доспехов для каждого члена команды. В первую очередь, постарайтесь сделать это для бойцов, а лишь затем для всех остальных (тем более если вы не взяли их на охоту на монстров).



Когда Шир достигнет 10-го уровня, она сможет украсть такой ценный предмет, как Visiphone. Впрочем, ценность он представляет лишь для немногих владельцев фирменного картриджа, позволяющего записываться — Visiphone даст этим счастливчикам возможность записываться в любом месте игры. Шир сопрет эту штуковину в Камере Хранения, которая находится в Центральной Башне.

Узо



У Ней уровни растут быстрее, чем у всех прочих персонажей, и к этому моменту у нее должен быть уже 20-ый уровень. К тому же у нее, Рольфа, Рудо и Эми должны быть все необходимые им виды оружия и защиты. Когда у каждого из них будет 13-ый или 14-ый уровень, можете приступать к охоте на острове Узо.

Обязательно включите в команду Рудо и Эми. Купите Hidapipe, а также Dimate и Trimate в Пиате. Возвращайтесь в Пасео и прогуляйтесь до Северного Моста. Используйте Hidapipe при выходе из Пасео и биомонстры не будут вас беспокоить до тех пор, пока вы не доберетесь до реактивного скутера на берегу (вне зависимости от того, какое подземелье или какой город вы покинули, как только вы доберетесь до любой точки на берегу океана, вы сразу же обнаружите реактивный скутер).

Два из трех островов в юго-восточной части Моты по своим размерам больше, чем третий остров, и на них есть горы. Один из этих покрытых горами островов находится севернее соседнего большого острова, этот остров и является островом Узо. Когда вы остановите ваш скутер в правой части острова, рядом нажмите на клавишу A, чтобы прочитать часть важного сообщения.

После чего вы можете идти в эти горы и спуститься в подземелье.

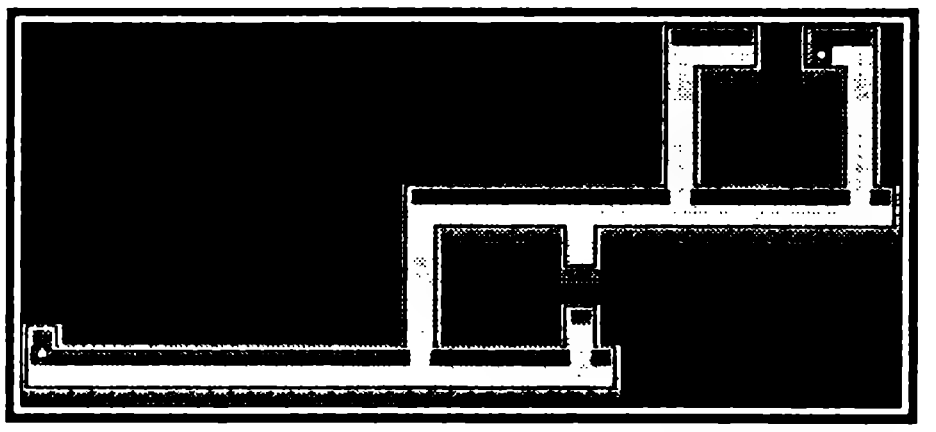
Заранее предупреждаем, что карта острова очень запутана. Ваша задача — найти путь к семи деревьям в верхней части острова. Чтобы выполнить эту задачу, вам придется подняться по нескольким утесам по вырезанным в скале лестницам. Вы наткнетесь сразу на шесть тоннелей, которые можно использовать. Только одно из семи деревьев является деревом Маруера, все остальные вам не нужны. Вам необходимо найти настоящее дерево и взять с него лист. Какое же из них настоящее? Все очень просто — третье дерево справа. Вы должны встать прямо перед ним и нажать на клавишу A, чтобы взять один из листьев. Лишь два тоннеля из шести помогут вам найти нужное дерево. По пути к нему вас ждет встреча с новыми типами биомонстров — Glowstik, Burnwolf и Blockhed. Некоторые проблемы создаст вам и Catmen. Если вы хотите побыстрее расправиться с монстрами, то когда будете расставлять членов команды, поставьте Анну на место Эми.

Анна более сильный боец, особенно если она сражается с толпой биомонстров одного и того же вида при помощи двух Laser Slasher. Два огненных посоха Эми можно применить с тем же успехом, что и оружие Анны, но не забудьте, что она в первую очередь должна оказывать помощь раненым. А вместе Эми и Анна являются идеальной взаимодополняющей парой.

Когда вы, наконец, возьмете этот лист, покидайте Узо при помощи Escapipe или техники Hinas и отправляйтесь в Дом Профессора в Куери. Он попросит у вас лист и, получив его, приступит к изготовлению устройства, которое он назвал Maruera Gum (для чего предназначено это устройство, вы, наверное, еще не забыли).

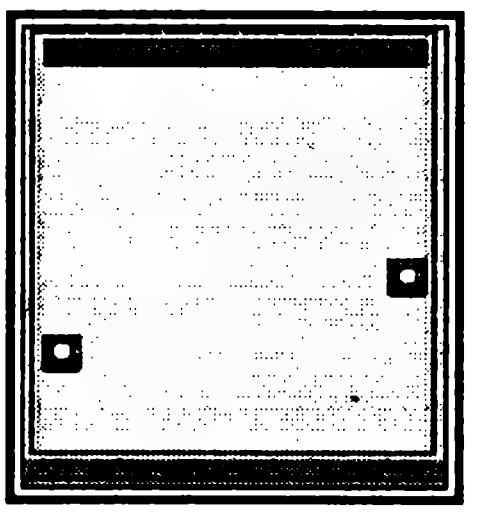
Климатрол

Южнее «поддельного» острова Узо (т. е. очень похожего на него острова) на воде есть белое пятно. Направьте свой реактивный скутер прямо к этому пятну и остановитесь. Придется нырять в воду. Но у вас есть Maruera Gum — эта штука обеспечит вас количеством кислорода, вполне достаточным для того, чтобы по подводному проходу добраться до Климатрола.

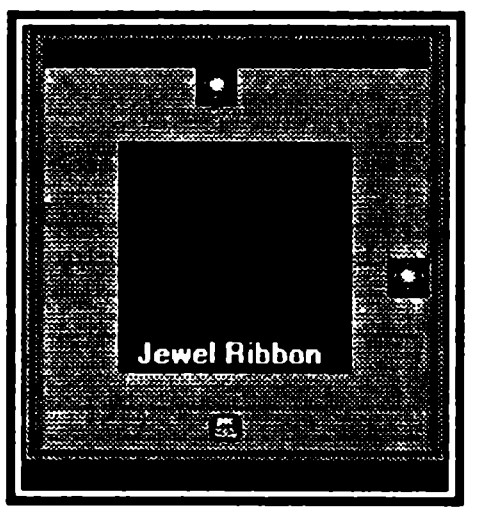


В подводном проходе вы снова наткнетесь на оранжевые плитки, бьющие током, прекрасно знакомые вам по подвалу Лаборатории Биосистем (вообще-то, вода прекрасный проводник электричества и в реальной жизни вы бы долго около этих плиток не проплавали). К счастью, множество этих плиток можно легко обойти, держась южной стены в проходах, идущих с запада на восток. Из монстров вас ждет встреча с Slug Mess и Pug Kill.

Будьте предельно осторожны на первом уровне Климатрона. Чешуйчатые монстры не только опасны, но и предельно противны. Второй, третий и четвертый уровни очень легко пересечь, правда, время от времени вас будут атаковать настырные питоны. На третьем уровне в одном из контейнеров вы найдете Ленту из драгоценных камней, а на четвертом уровне, тоже в контейнере, отыщете Fibervest.

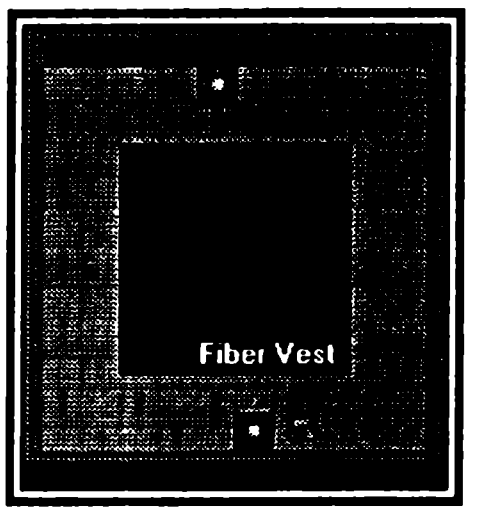


На пятом уровне находятся гигантские водные резервуары, в которых хранится дождевая вода Моты. Из монстров вы встретите здесь бластоидов — прекрасный источник денег и очков опыта. Бластоиды не наносят вам сильных повреждений, но они легко самовоспроизводятся. Если вы оставите в живых хоть одного бластоида (для этого не надо его атаковать, просто отбивайте его атаки), вам обеспечены стабильные поставки этих существ, которые не приносят особого вреда, а вместе с тем легко убиваются. Таким образом, вам обеспечена большая порция очков опыта и куча денег. Есть здесь и другие монстры, например, Head Rots, убить которых не так просто, как несчастных бластоидов.



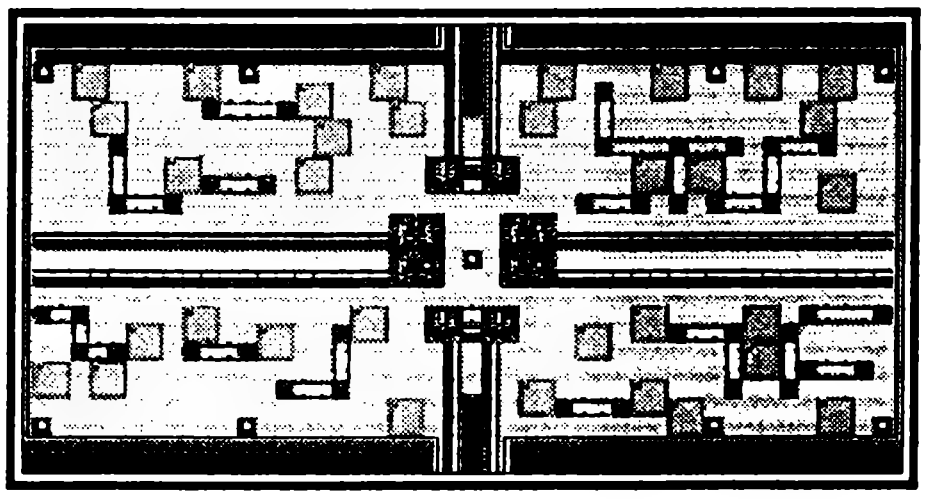
На шестом и седьмом уровнях вы найдете Лазерный Брусок, Керамический Брусок и Серебряную Ленту, а также пару Ботинок с ножами и Сандалии — все эти предметы пригодятся Ней. Здесь вас поджидают очень серьезные монстры — Flarewolf,

Catfang, Forest and Scaly. Вам придется использовать специальные наклонные спуски между шестым и седьмым уровнем, чтобы добраться до полезных предметов.

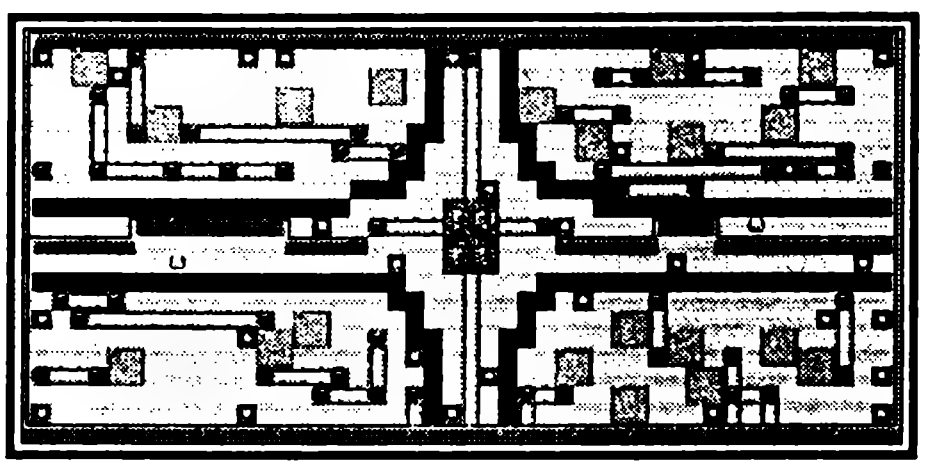


На Узо и в Климатроле вы можете легко набрать много очков опыта и поднять уровни всем членам команды. Когда Рольф достигнет 16 уровня, Эми — 15-го, Рудо, Анна и Кейн — 14-го, вы будете вполне готовы к тому, чтобы завершить возню с Климатролом. Если вы купили для Рудо Лазерную Пушку, не спешите сразу дать это оружие ему в руки, но все же не забудьте взять ее с собой.

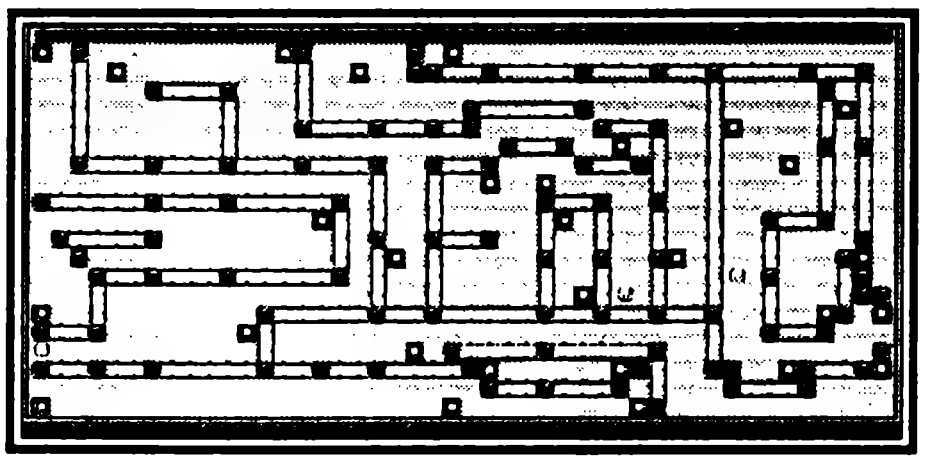
В вашей команде обязательно должны быть Рудо и Эми, купите для каждого из них столько Trimate, сколько они могут нести с собой. Используйте Hidapipe, чтобы всегда иметь свободный путь к реактивному скутеру и Пасео.



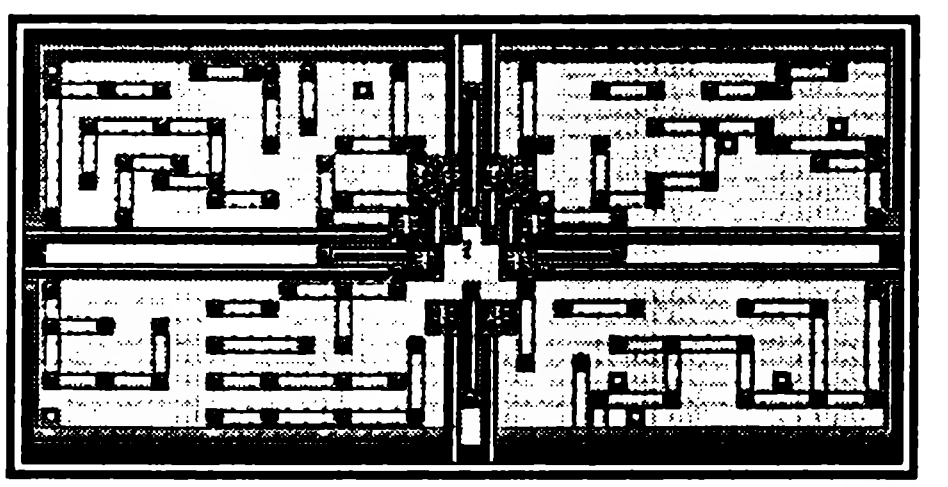
Двигаясь чрез Климатрол, вы вскоре достигнете центра самого верхнего — восьмого уровня. Как только вы достигнете его, используйте технику Res, которой владеет Ней, чтобы излечить всех членов команды (включая и Ней, разумеется) до полного запаса очков здоровья. Вооружите Рудо лазерной пушкой и, если вы счастливый владелец фирменного картриджа, сохраните игру при помощи Visiphone.



Поговорите с девушкой в центре уровня — она выглядит как точная копия Ней. Она расскажет вам свою историю. Ее зовут Neifirst (Первая Ней), и она является продуктом биоэкспериментов (как и ваша Ней). Ученые попытались прикончить ее, когда эксперимент, по их мнению, закончился неудачно. Но Первая Ней сбежала из лаборатории, прихватив данные о своих ДНК. Чтобы отомстить тем, кто ее создал и хотел убить, она произвела стаи биомонстров, а также захватила контроль над Климатролом.



Однако у нее есть и «хорошая» часть сущности — она, по сути дела, разделена на два существа, и второй ее половиной является... да, вы угадали — Ней. Ней тоже наполовину человек, наполовину монстр, но если Первая Ней ненавидит свою человеческую часть сущности, то Ней ту



часть, которая ей досталась от монстров. Если Первая Ней желает уничтожить человечество с помощью биомонстров, то Ней готова умереть, чтобы не допустить этого.

Смерть Ней

Первая Ней уверена, что «добрая» Ней не сможет ее остановить и вызывает своего «двойника» на поединок. Сказав «Да», Ней соглашается сойтись со своим врагом в смертельной дуэли один на один. Но, увы, Ней не соперник такой сильной противнице. Первая Ней обстреливает свою соперницу напоминающими коготь снарядами, вылетающими из ее левой руки — этот вид атаки не столь опасен, а вот поток света, вылетающий из правой руки, действительно смертоносен. Первая Ней атакует раз за ход, но виды атаки меняются случайным образом.

Первая Ней наносит атаки с такой регулярностью, что Ней не успевает использовать Trimate, чтобы залечить раны. Если Первая Ней два раза использует свою правую руку, Ней должна иметь как минимум 155 очков жизни и 100 очков защиты, чтобы уцелеть. Она может гарантированно пережить две такие атаки подряд, если имеет 175 очков. Но результат схватки все равно предрешен — даже если свершится чудо и вам удастся убить Первую Ней, ваша Ней все равно умрет — они с Первой Ней являются частью одного целого, и если Первая Ней умирает, Ней все равно также должна покинуть этот мир.

Когда Ней умрет, Рольф и вся команда метнутся к ней. Ней напоследок попросит не допустить повторения ошибки, совершенной людьми, создавшими ее. Сказав это, она умрет. А Рольф поклянется отомстить за нее.

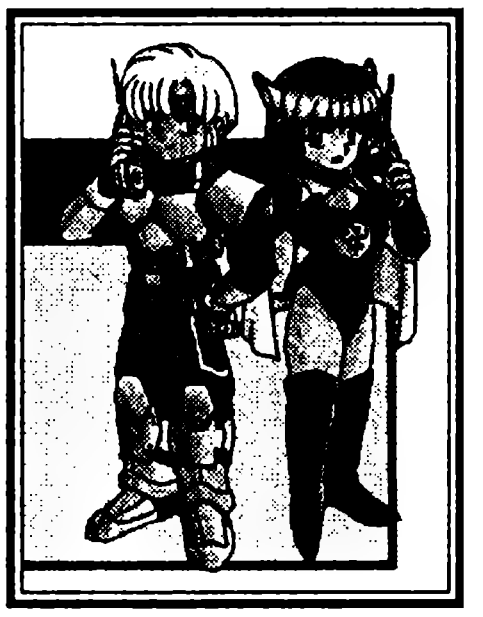
Первая Ней, как ни странно, благополучно пережила смерть своей «доброй половины» и Рольфу, Рудо и Эми придется сражаться с этим порождением беспечных ученых. У Первой Ней ни много ни мало 1400 очков жизни, она быстро восстановит все очки жизни, потерянные в битве с Ней. А вы можете использовать Лунную Росу, но все же не делайте этого без крайней необходимости.

Действия Рудо напрашиваются сами собой — создание заградительного огня из Лазерной Пушки. Рольф должен использовать свою технику Нафой до тех пор, пока не кончатся очки техники, а затем атаковать своим Лазарным Мечом, если без этого не обойтись. Эми должна использовать свою технику Deban, а на следующем ходу технику Sashu. А затем использовать огненные посохи, если кто-то из членов команды получил серьезные раны, используйте Trimate, чтобы восстановить очки жизни.

Использование Анны вместо Эми, возможно, сделает более легкой победу над Первой Ней, но два Огненных посоха Эми наносят столько же повреждений, сколько и два Laser Slasher Анны. Но Эми во-первых, владеет специальными техниками, а во-вторых, может лечить раны.

Если Рольф, Рудо и Эми достаточно сильны и у них есть Керамическая Броня, то им удастся одолеть Первую Ней после долгого ожесточенного поединка. Когда Первая Ней, наконец, испустит дух, здание Климатрола начнут сотрясать толчки. Первая Ней

убита и никто не контролирует огромные запасы энергии, которая вот-вот найдет себе выход.



Далее вы можете отложить джойстик в сторону и просто смотреть ролики. Из Климатрола после длинной серии взрывов вся накопленная вода вытечет в озеро. Рольф и вся остальная команда возвращаются в Пасео, прихватив с собой тело Ней — они надеются оживить ее в Лаборатории Клонирования. Но попытка оканчивается неудачей, — клонировать научились только людей, а Ней ведь не совсем человек. Опечаленный Рольф идет к Центральной Башне, отчитываться перед Командующим о проделанной работе.

Дезертиры

В Центральной Башне царит полный хаос. Озеро благодаря воде, вылившейся из Климатрола, вышло из берегов и ужасное наводнение грозит всей планете. Командующий говорит вам, что избежать катастрофы можно только открыв дамбы, и вы просите, чтобы это задание поручили вам (а кому же еще-то?). Кроме того, он сообщит вам, что правительство на Палм считает именно вас виновным за сбои в работе Материнского Мозга, но Командующий не собирается вас задерживать, а великодушно отпускает спасать планету. Вам предстоит открыть четыре дамбы. Подлечитесь в госпитале, продайте Vulcan Рудо. Ней погибла, но вы-то живы и вам еще нужно спасти планету. Возвращайтесь домой, чтобы провести ревизию своего имущества и приготовиться к следующей Фазе игры — Дамбам.

Фаза III: Дамбы

Рольф к этому моменту должен достичь как минимум 16-го уровня, Эми — 15-го, а Рудо, Анна и Кейн — 14-го. Они должны быть идеально экипированы для боя. Теперь, когда Ней погибла, вы можете рассчитывать только на трех союзников. Оставьте дома Эми и возьмите с собой Рудо, Анну и Кейна. Кейн к этому моменту уже должен обучиться технике ломания механизмов. Прежде чем отправляться в путь, зайдите в Библиотеку и прочитайте там все, что касается дамб.

Музыка

Отправляйтесь в Опуту, и найдете там Уствестия. Теперь вам надо освоить технику Музицирования. Уствестия почему-то не любит женщин — за обучение своему искусству он берет с женщин 5000 месет, а с мужчин только 2000. Однако вы сможете сэкономить и обучить из женщин только Анну. Если вы хотите сэкономить 3000 месет обучите только Кейна или Рольфа. Попросите Уставистия сыграть для вас мелодию под названием Mystery (Тайна) — это одна из самых красивых мелодий в игре.

Если у Эми осталось немного Trimate после той памятной схватки в Климатроле, передайте его Кэйну. В Пиате закупите как можно больше Trimate — дайте его каждому члену команды столько, сколько он может нести. Теперь идите в верхнюю часть Пиаты и найдите Башни Контроля. Теперь вы можете войти в башню, расположенную точно посередине.

Башня Контроля

Перемещаться по лабиринту Башни Контроля вы сможете при помощи системы наклонных спусков. Вам придется пользоваться ими, чтобы перебираться с первого на второй уровень и обратно. Вам нужно добраться до пульта управления, расположенного точно в центре второго уровня.

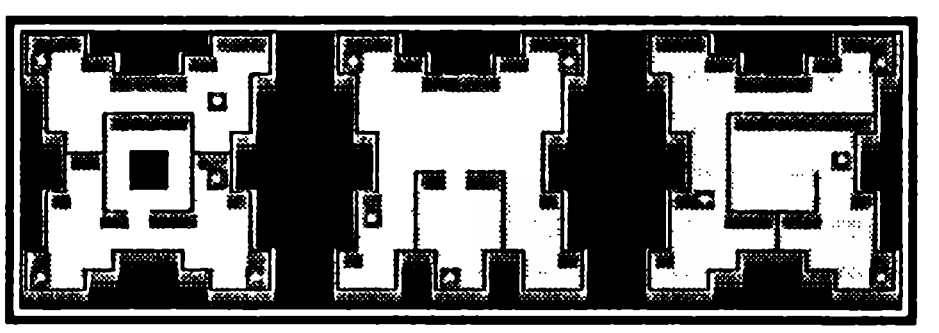
Вас будут преследовать и пытаться остановить роботы правительства. Из врагов вам встретятся роботы Whistle, Metalman, Mazgamma и Polezi. Кроме того, вам может попасться еще и Mechoman. Каждый из роботов намного сильнее любого из биомонстров (за исключением Первой Ней, конечно). Но в вашей команде есть Кейн, который умеет управляться с этими железками. После каждого поединка вы сможете залечить раны с помощью Trimate.

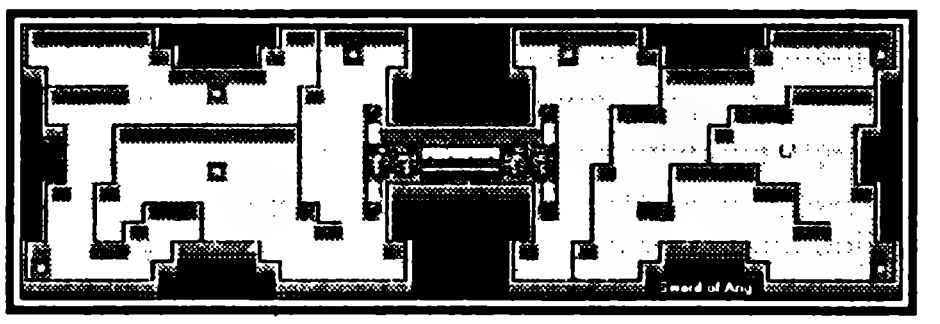
Когда вы доберетесь до пульта управления, вам придется использовать технику Музицирования. Если вы коснетесь пульта, не используя эту технику, вы просто телепортируетесь за пределы Башни. Использование этой техники позволит вам воспользоваться пультом, и вы услышите, где откроется дверь. Дверь отроется в стене за пультом. Пройдите через нее, и вы увидите четыре панели. Исследуйте их, и вы найдете четыре разноцветные карты: Красную, Желтую, Голубую и Зеленую. Ни один из членов команды не сможет взять больше чем одну из этих карт, но таким образом у них останется больше места для таких полезных вещей, как Trimate.

У вас в руках оказались ключи, позволяющие открыть все четыре дамбы (каждая из них соответствует одному из цветов). Открывать их придется в следующем порядке — сначала Красную, затем Желтую, Голубую и Зеленую. Каждую следующую дамбу открыть будет сложнее, чем предыдущую.

Единственных роботов вы встретите на пути к реактивному скутеру — это роботы Whistle — наиболее слабые из всех. Так что ничто не помешает вам отправиться к Синей Дамбе.

Красная Дамба

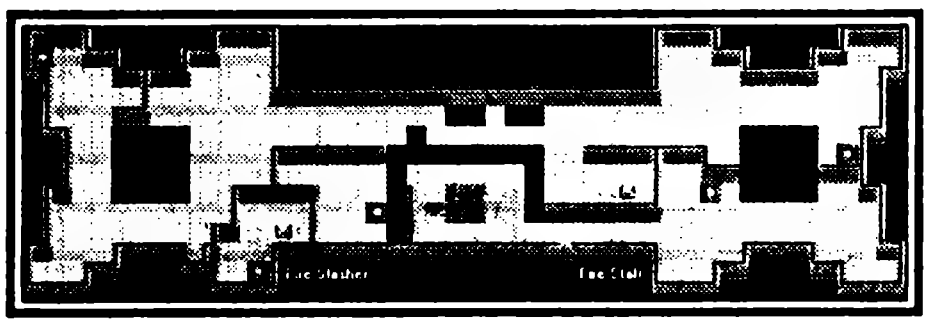




Поднимайте по южной реке, заключенной в тоннель, пока не достигнете Красной Дамбы. Встаньте перед дверью и используйте Красную Карту, чтобы войти внутрь. Красная Дамба разбита на три уровня-этажа, каждый из которых разделен на две секции — верхний и подвал. Будьте осторожны — здесь встречаются роботы Eyesore.

От спуска, расположенного у самого входа, следуйте на северо-запад, а затем спускайтесь в подвал. Затем идите на юг и северо-запад. Спуск приведет вас на первый уровень. Идите на юг и поднимайтесь на второй уровень. Возьмите Fire Slasher, который вы найдете в контейнере, и спускайтесь назад на первый уровень. Идите на запад и спускайтесь в подвал. Идите на север, затем на восток и поднимитесь на уровень один. Идите на запад и поднимитесь на второй уровень. Вас ждет длинная прогулка через

весь второй уровень, начинаете вы с юга, затем идете на восток и северо-восток, пока не наткнетесь на большой провал. Идите на восток, и вы увидите хитрый проход между несколькими провалами. Когда вы пройдете по нему, наткнетесь на контейнер. Там вы найдете Огненный Посох, после чего отправляйтесь на восток. Обойдите еще один провал и спускайтесь на первый уровень. Идите на юг и спускайтесь в подвал.

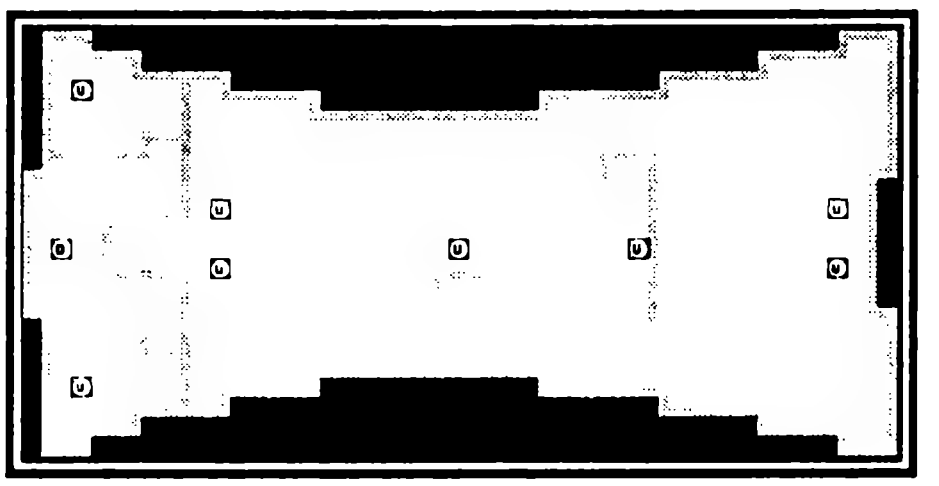


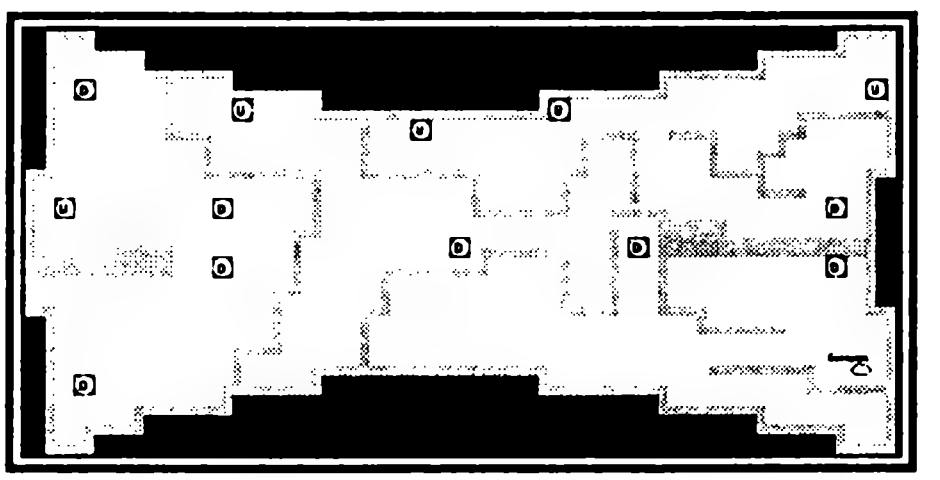
Затем идите на северо-запад, и вы обнаружите еще один контейнер. Внутри вы найдете Меч Анго, но не стоит сразу же использовать его. Это оружие исключительно мощное, но не дает никаких преимуществ в защите, в отличие от того же Лазерного Меча, которым вы вооружены теперь.

После того, как вы найдете Меч Анго, возвращайтесь к наклонному спуску и идите так далеко на запад, как сможете. Теперь идите на северо-восток, затем на восток и поднимитесь на первый уровень. Затем идете на запад, а затем на юг и поднимитесь на второй уровень. Отойдите на несколько шагов на юг, затем идите на запад, вы найдете Красный Компьютер и пульт управления. Используйте Красную карту, Пульт Управления, и вы откроете Красную Дамбу — южная река теперь переполнена водой. Возвращайтесь в Пасео и подлечитесь в Госпитале.

Желтая Дамба

Теперь вас ждет прогулка по западной реке, в конце которой находится Желтая Дамба. С помощью желтой карты откройте дверь. Пройдите мимо двух наклонных спусков, расположенных у самого входа, и идите к наклонному спуску на самом верху. Поднимитесь по нему. Идите на северо-запад мимо еще одного спуска, затем идите на запад к другому спуску. Поднимитесь по нему на третий уровень. Идите на запад, и вы найдете хрустальные доспехи, которые называются Crystanish. Дайте их Рудо или Кейну, возвращайтесь назад в верхнюю часть первого уровня, а затем поднимитесь по уклону, расположенному рядом. Южнее от того места, где вы очутились, вы найдете Escapipe. Возьмите эту полезную штуковину и идите на запад, а затем север вдоль стены. Вскоре вы найдете спуск в центр первого уровня.

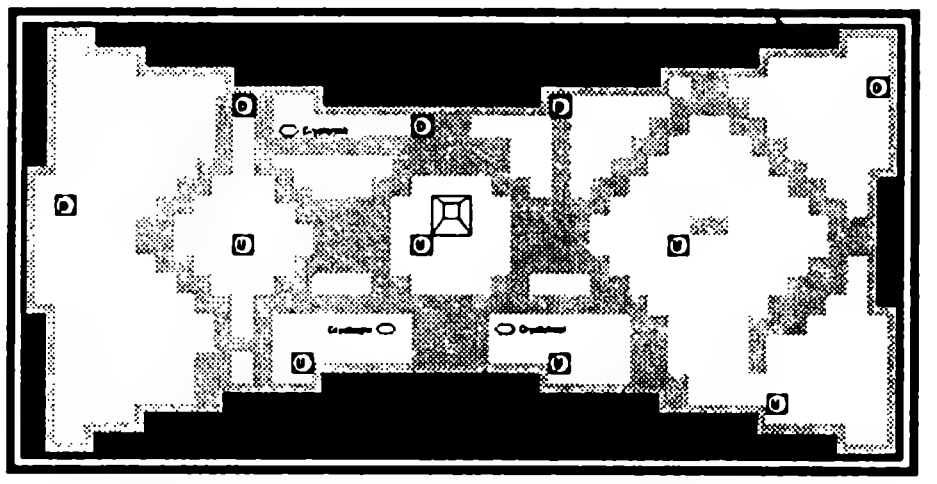


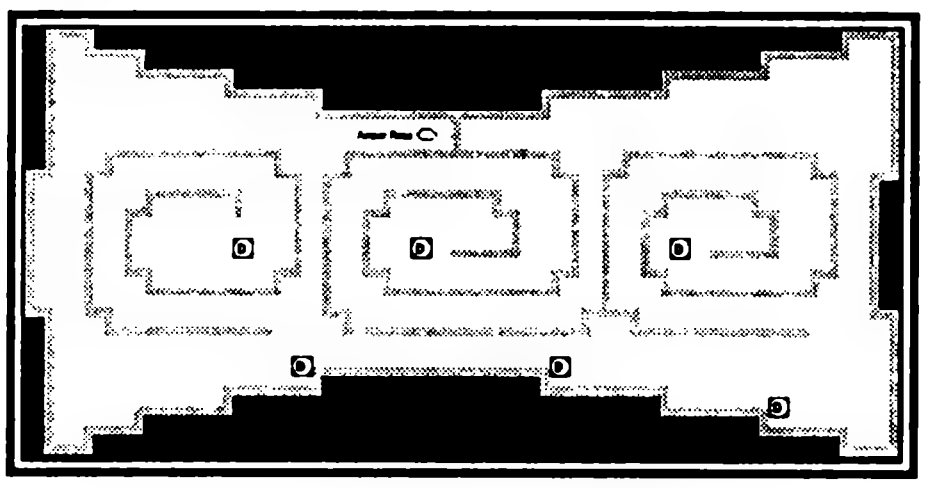


С того момента, как вы оказались в центре, идти дальше будет легче (если не принимать в расчет роботов, конечно). Вы повстречаетесь с новыми видами роботов на Желтой Дамбе — Cooley 61, Twig Man и Firgamma.

Идите на запад к очередному уклону, по которому поднимитесь на уровень два. Идите на северо-восток до очередного уклона и поднимитесь на третий уровень. Двигайтесь строго на юг и по очередному уклону подни-

митесь на четвертый уровень. По спиральному проходу двигайтесь к очередному уклону. Прежде чем воспользоваться им, сверните на север в небольшой проход, и на восточной стороне вы увидите контейнер на восточной стороне. Там лежит Янтарное Одеяние. Этот вид доспехов может носить только Хью, и он столь же прочен, как Титановый Нагрудник, кроме того, при использовании Янтарного Одеяния вы можете лечить рану и использовать технику Gires. Так что это в высшей степени полезная вещь, явно стоит прихватить ее с собой.





Возвращайтесь вниз по уклону и спускайтесь дальше. Вам попадется на пути Хрустальная Накидка для Анны. Возвращайтесь наверх и двигайтесь на восток по другому наклонному спуску. Вы попадете в маленькую комнату на третьем уровне, где лежит еще один контейнер. В нем вы отыщете Хрустальный Нагрудник для Рольфа. Степень защиты, которую дает этот вид доспеха, вполне достаточно для того, чтобы без опаски использовать Меч Алго. Кроме того, Хрустальный нагрудник, если вы используете его как простой предмет, дает вам возможность использовать технику Gra. После того, как Рольф надел этот доспех, можете смело вооружать его мечом Алго.

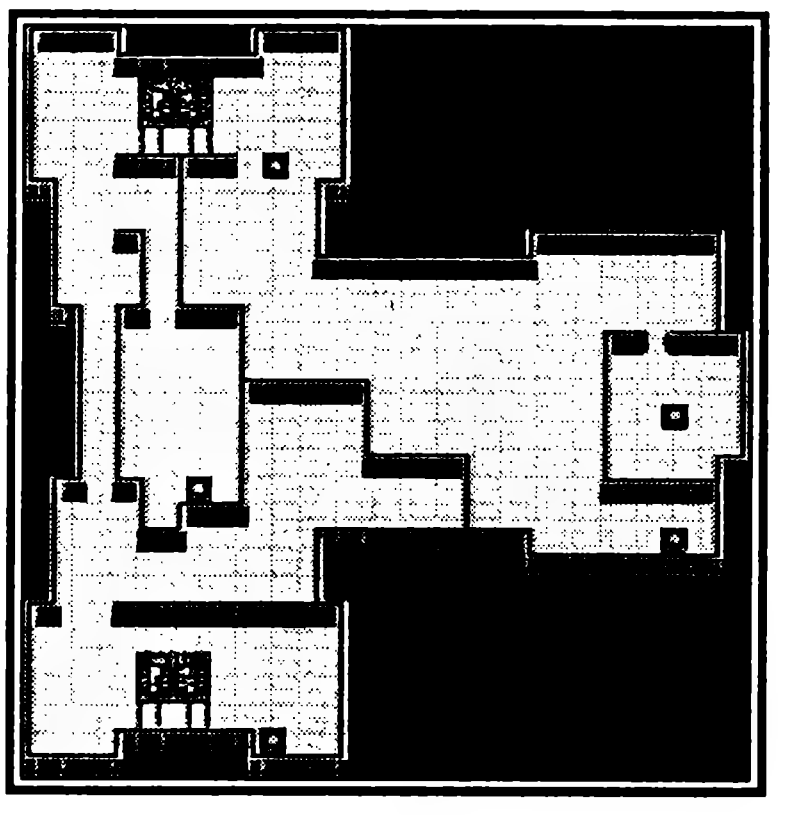
Возвращайтесь на уровень четыре, пройдите весь путь до восточной стены, затем идете на север. Продолжайте идти на север так далеко, как только сможете, а затем поверните на запад, а затем сверните на юг. Вы окажетесь в спиральном проходе, который заканчивается в центре третьего уровня — как раз там, где находится Желтый Компьютер. Положите Желтую Карту на панель. Вы услышите звук извергающейся воды — Желтая Дамба и западная река наполнена бурлящей водой.

Синяя дамба

По восточной речной трубе вы доберетесь до Синей Дамбы. Откройте дверь при помощи карты. Остерегайтесь роботов Pot Head, Van и Attmech. Только лазеры Кейна и Рудо могут нанести ванам серьезные повреждения.

Идите через дамбу и поднимитесь на второй этаж.

Двигайтесь на юг и восток, доберитесь до третьего этажа. Потом на юго-запад, запад и север, чтобы оказаться на четвертом. Прежде чем подняться туда, пройдите немного на север и спуститесь на второй этаж. На юго-западе находится Механизм полумесяца. Этот шлем обладает мо-



щью Механизма Титана и лечит вас подобно Янтарной одежде. Только Рудо может воспользоваться чудесным устройством.

Вернитесь к подъему на четвертый этаж. Недолгий путь приведет вас к пятому. На юго-востоке находится Шлем Шторма, устройство, обладающее силой предыдущего артефакта и позволяющее применять технику Гизан. Только Кейн может воспользоваться этим предметом.

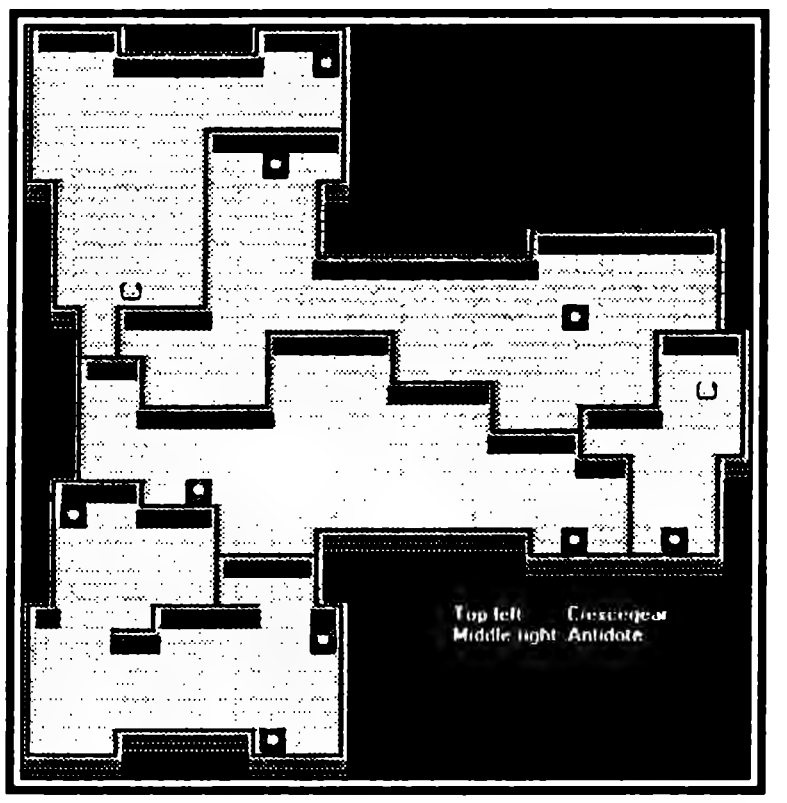
На юге вы сможете спуститься на четвертый этаж. Пять ям расположены в шахматном порядке. В контейнере вы найдете Colorscarf. Этот артефакт может носить только Анна, и по мощности он не уступает Короне из драгоценных камней.

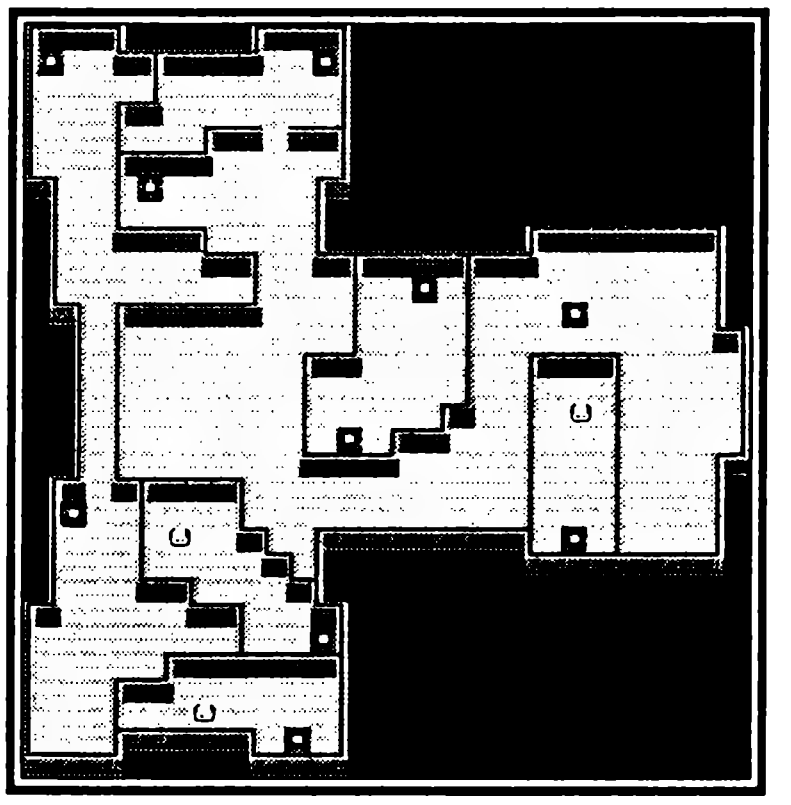
Спрыгните в юго-восточную яму, чтобы попасть на третий этаж. Напротив вас окажется контейнер со Снежной Короной. Возможно, это один из самых ценных предметов в игре. Защита, вызываемая Снежной Короной, распространяется на весь отряд. Отдайте артефакт Анне, она обладает достаточной скоростью, чтобы успевать активизировать щит в начале боя.

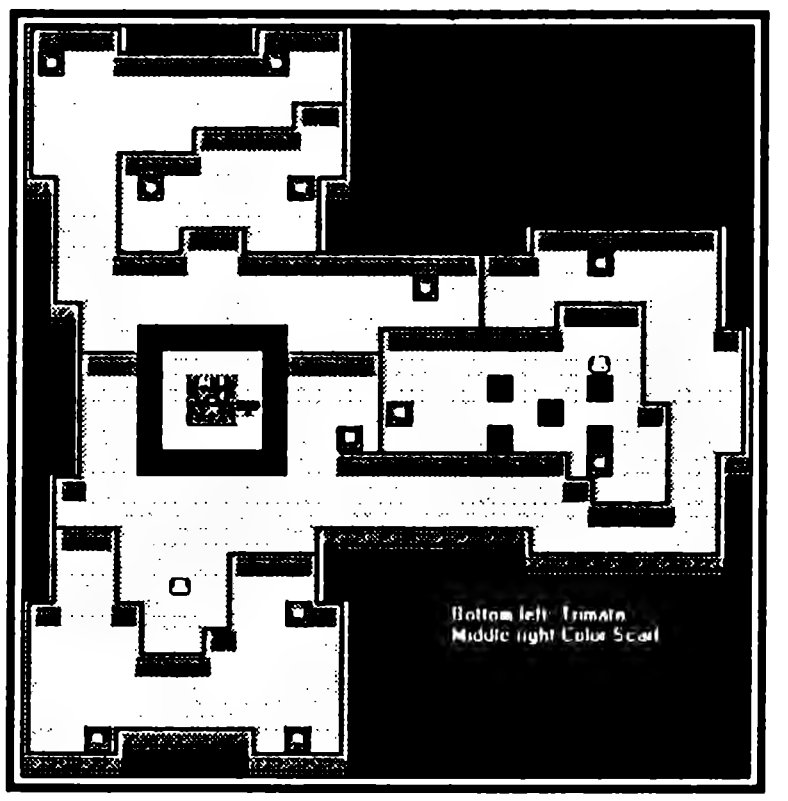
На юге от контейнера спуститесь на второй этаж. Идите на запад и еще раз спуститесь. На первом этаже вам предстоят несколько длинных переходов. Сначала на север и за угол, потом на юг и, наконец, на юго-восток. Поднимитесь на второй этаж. Перед вами окажутся два подъема. Воспользуйтесь тем, который находится на северо-востоке, тогда вы сможете извлечь из контейнера Шарф Ветра, позволяющий применять технику Zan. Спуститесь и воспользуйтесь северо-восточным подъемом. Пройдите к северному концу дамбы и поднимитесь на четвертый этаж. На юге вы увидите большую яму. Обогните ее с востока и спуститесь на третий этаж. Идите на юго-запад, снова поднимитесь. Вы окажетесь на другой стороне ямы.

В середине широкого квадратного отверстия находится платформа с синим компьютером. Идите на юго-запад и возьмите из контейнера устройство. Потом двигайтесь на восток, пока это будет возможно, и на север. Вернитесь на пятый этаж.

Идите на юг и запад, спуститесь на четвертый этаж. На юге находится спуск, ведущий в комнату с контейнером, в котором вы найдете Звездный Ту-

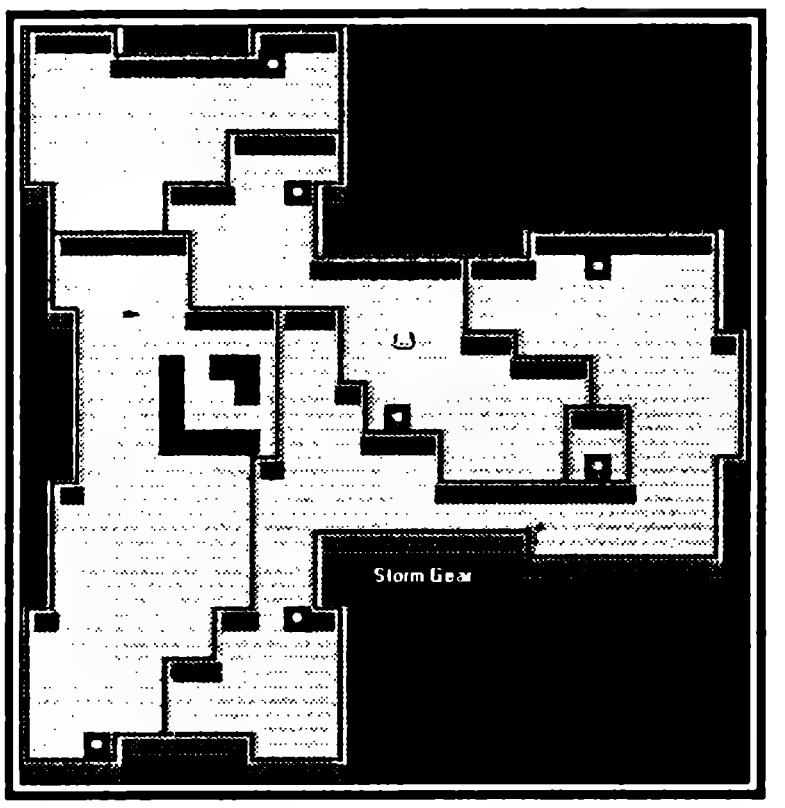






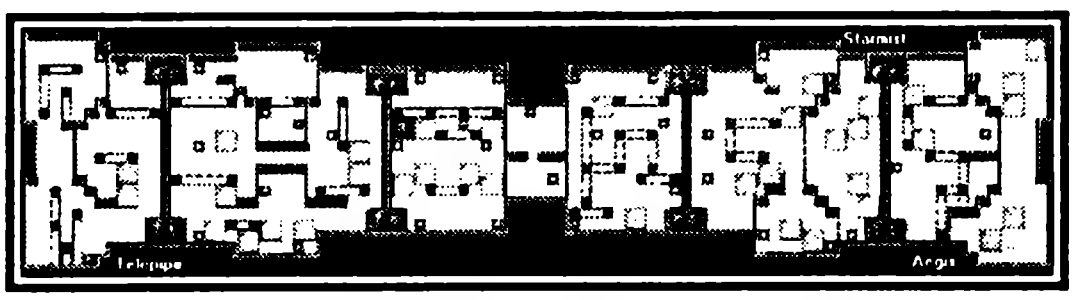
ман. Возьмите его и вернитесь на пятый этаж. Идите на северо-восток, пока не доберетесь до ямы в форме буквы «Г». Спрыгните в нее и приземлитесь на платформе с синим компьютером. Вставьте в панель синюю карту.

Теперь вы можете покинуть синюю дамбу. Труба и ее ответвления заполнены водой. Вернитесь в Пасео. Подлечитесь в больнице. Продайте Titanigear Рудо, Titanimet Кейна и Корону Анны. Оставьте Звездный Туман в камере хранения Центральной Башни. Шарф Ветра прекрасно заменит Корону из драгоценных камней. Только Шир может пользоваться им.



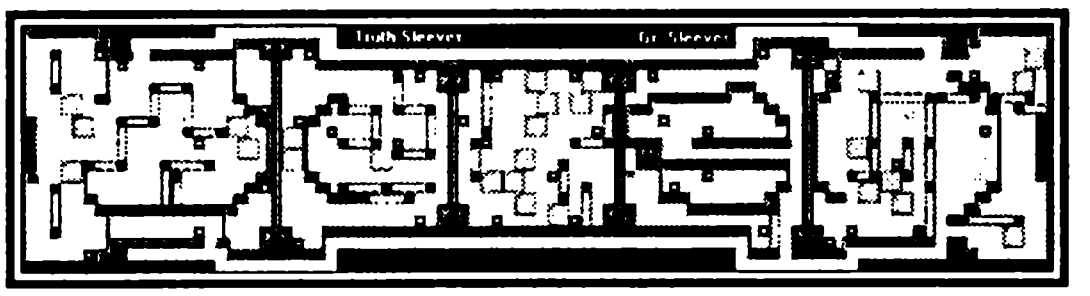
Зеленая дамба

Вы попадете в зеленую дамбу через северную трубу. Здесь всего два этажа, но из всех дамб именно зеленая является самой опасной и трудной для прохождения. Вас ждут новые роботы: Heavysolid, Twigtall, Monstar и Kilgamma.



От входа идите на юг и поднимитесь на второй этаж. Семь спусков ведут вниз. Выберите ближний из двух, расположенных на западе. Вы окажетесь в области с единственным подъемом на западе. Воспользуйтесь им. На втором этаже вы найдете контейнер, в котором окажутся Рукава Правды. Этот предмет может лечить вас, как техника Gires. На северо-западе от контейнера находятся два спуска. Воспользуйтесь северным. Идите на запад и поднимитесь на второй этаж. На западе окажется спуск и проход, ведущий по внешней стороне дамбы. Идите на юг и воспользуйтесь следующим спуском. На первом этаже вы найдете Телетрубу. Пока вам не особенно нужен этот предмет.

Вернитесь к внешнему проходу. Двигайтесь по нему осторожно, если вы сорветесь, уровень придется начинать сначала. В конце карниза идите на восток и спуститесь на первый этаж. Пройдите еще немного на восток, потом на юг. В контейнере вы найдете щит Аегис. Этот артефакт не слабее Зеркального Щита, кроме того, он лечит вас, как техника Gires.



Вернитесь к концу внешнего прохода. Идите на запад и юг. Справа вы увидите спуски, находящиеся один за другим. В контейнерах на севере и востоке лежат рукава, но сейчас они вам ни к чему. Воспользуйтесь спуском, стоящим к северо-востоку от остальных. В контейнере вы найдете Звездный туман. Возьмите его и вернитесь на второй этаж. Воспользуйтесь следующим спуском. Пройдите немного на север, а потом на запад. Поднимитесь на второй этаж. Идите на запад и север. Вы найдете зеленый компьютер. Вставьте в него соответствующую карту. Наводнение предотвращено!

Гаила

Три Вооруженных Глаза появятся перед вами сразу после того, как вы откроете последнюю дамбу. Огромные лазеры, стреляющие в течение трех туров, нанесут вашему отряду незначительный урон. Но потом один из роботов создаст вокруг вас плазменное кольцо, из которого вы не сможете выйти. Единственный способ избежать этой опасности — разделаться с врагом за три тура. К сожалению, похоже, что это невозможно.

В любом случае, вас захватят и доставят на спутник-тюрьму, курсирующий по орбите между Мотой и Пальмой. У вас нет ни предметов, ни специальных техник. Вдобавок, вы все еще связаны плазмой.

Отряд ходит по спутнику в поисках способа сбежать с него. Роботы пытаются остановить вас, а у бойцов нет оружия, чтобы противостоять им. По счастью, вы всегда можете отступить и не участвовать в сражении.

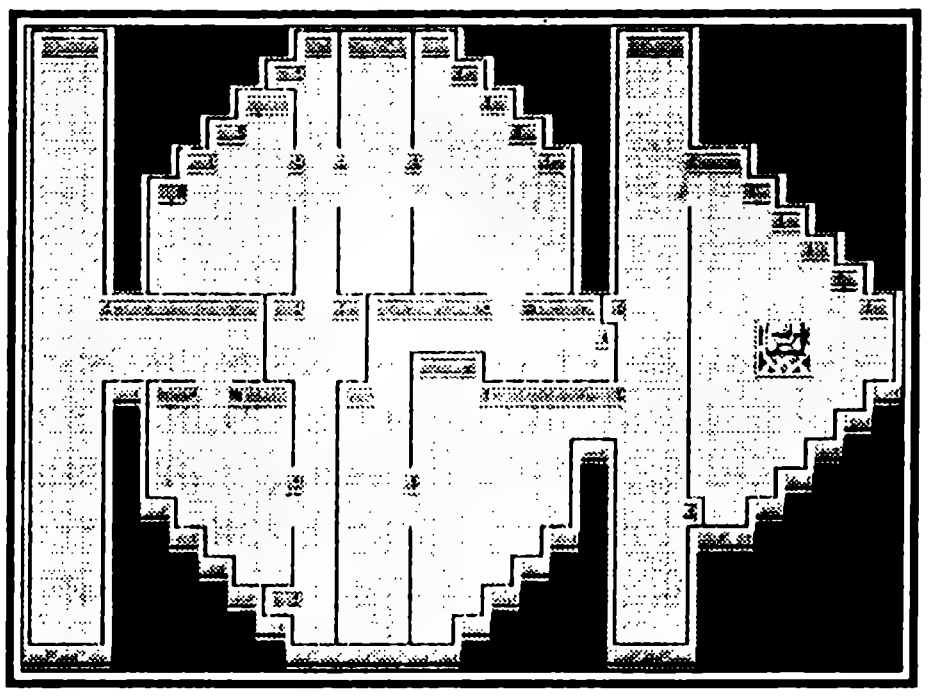
Внезапно тюрьму сотрясает взрыв страшной силы. Спутник с нарастающей скоростью движется в неизвестном направлении. Вам нужно срочно найти пульт управления.

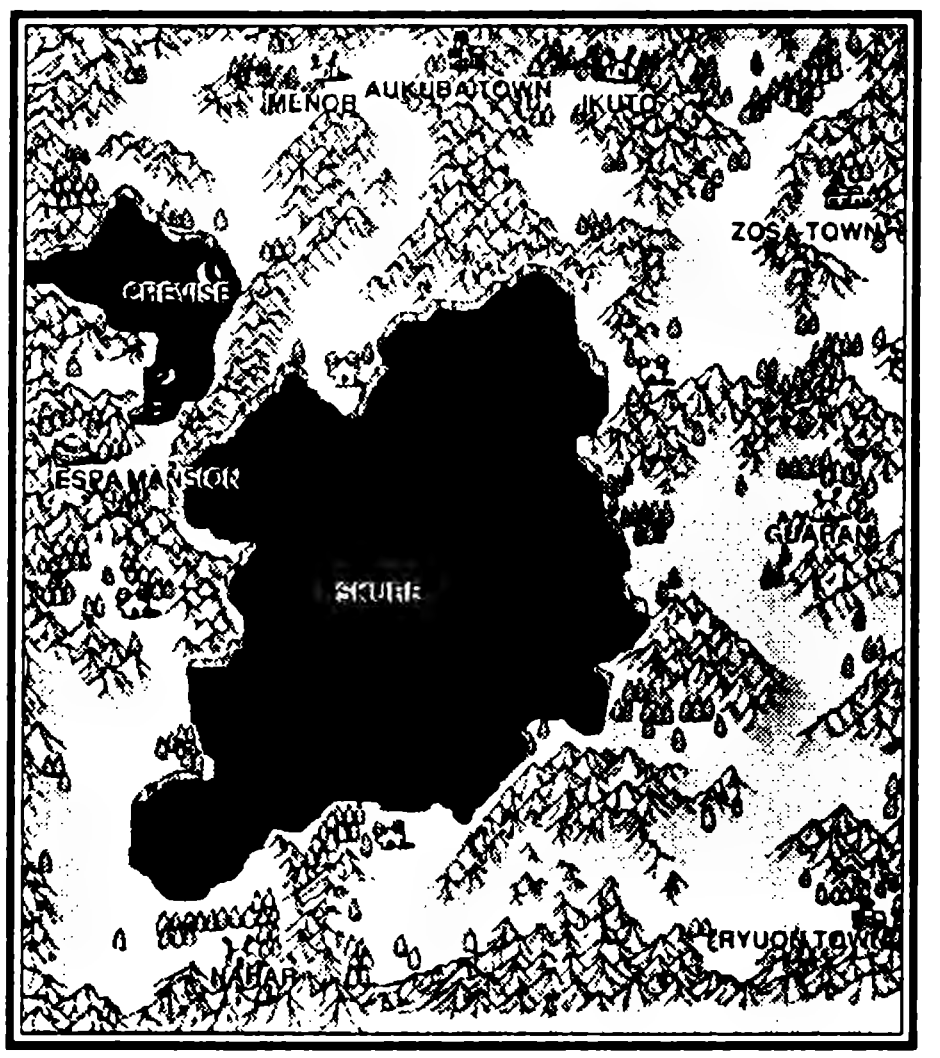
Добравшись до компьютера, вы выясните, что спутник падает на планету Пальма и нет ни малейшего шанса остановить его.

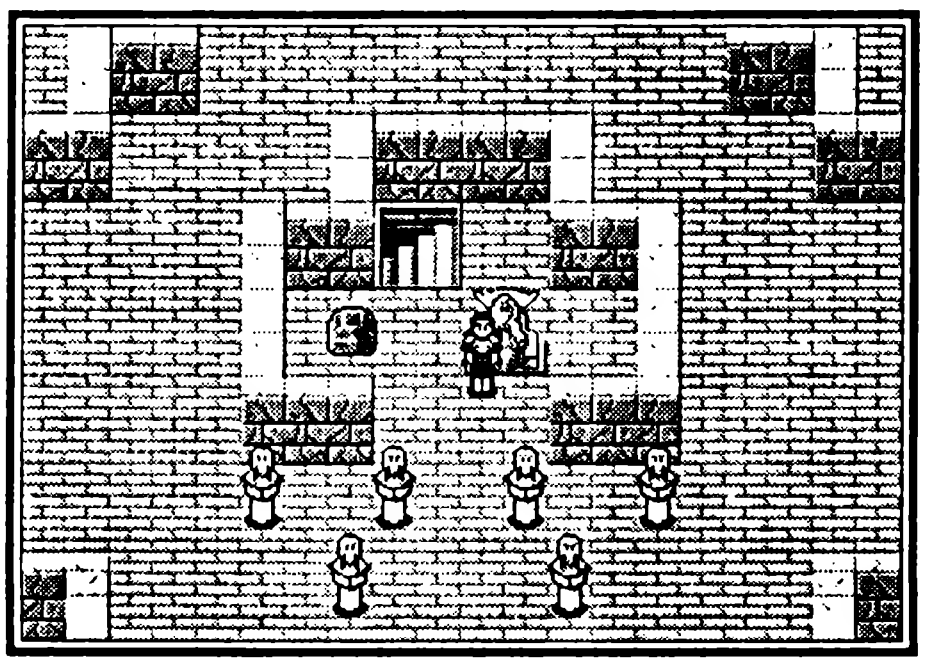
Вокруг все темнеет, и вы снова видите повторяющийся сон. Когда герой открывает глаза, перед ним стоит незнакомый мужчина. Команда находится на космическом корабле. Оказывается, звездный пират Тайлер успел спасти вас. Спутник по-прежнему несется к планете и, похоже, скоро от Пальмы ничего не останется.

Тайлер рассказывает про планету Дезо, на которой живет человек, знающий тайну Материнского Мозга. Потом пират доставляет команду обратно на Пасео. Все вещи и техника снова в вашем распоряжении.

Идите в Центральную Башню и поговорите с командующим. Выслушав ваши планы относительно планеты Дезо, он откроет



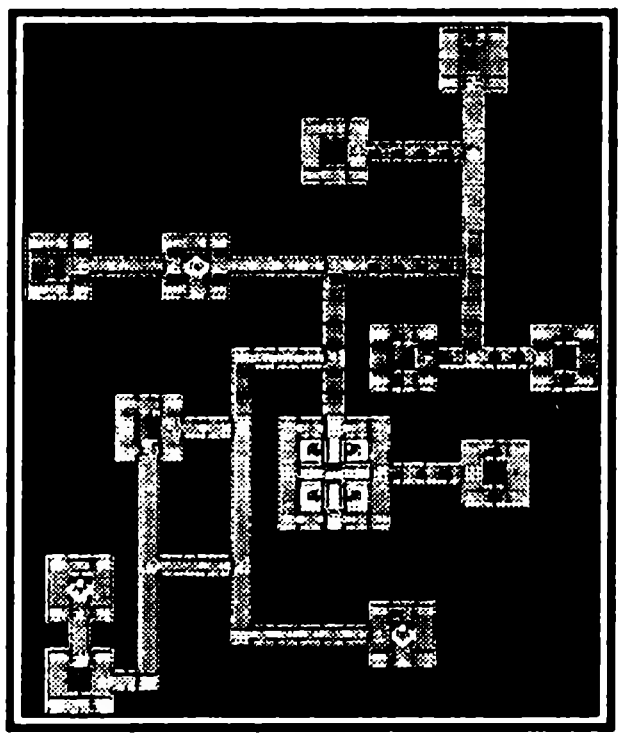




вам доступ на вершину башни. Там стоит космический корабль. Проверьте свое снаряжение: вам предстоит опаєное путешествие на ледяную планету.

Фаза IV: Дезо

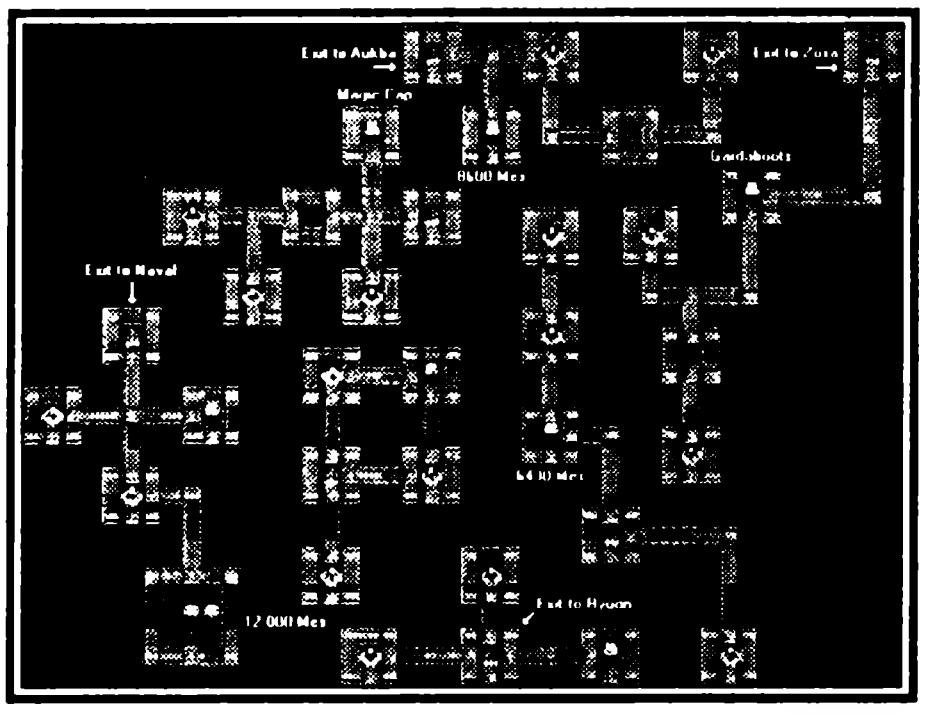
Скур



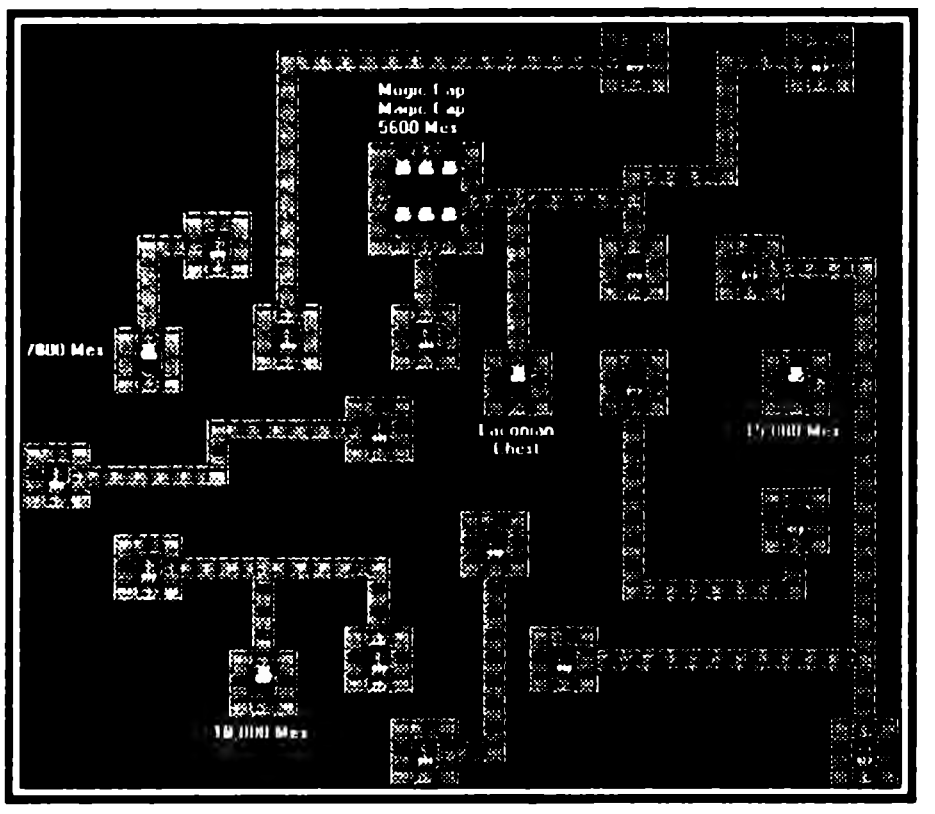
Поднимитесь на крышу Главной Башни. Космический корабль автоматически доставит вас в Скур, космопорт на планете Дезео. Отметьте место приземления на карте.

Если с вами нет Эми, запаситесь комплектом противоядий. От Скура ведут шахты, по которым вы можете добраться в любой участок планеты. Постарайтесь не заблудиться, возможно, вам придется воспользоваться космическим кораблем, чтобы вернуться на Пасео за медикаментами.

На Дезо путешественников подстерегают новые враги и три типа роботов, с которыми вы не сталкивались до сих пор. Самый опасный из них — Tracerbase.



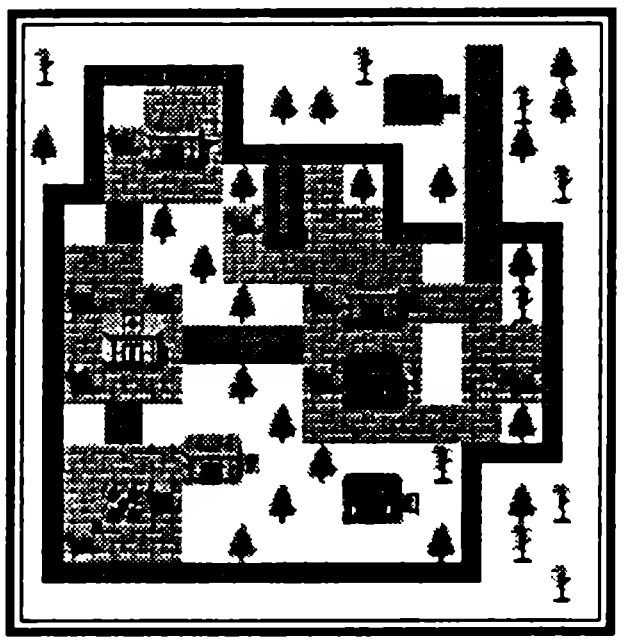
Аборигены говорят на незнакомом языке. Вам не удастся объясниться с местными жителями, пока вы не найдете специальное устройство. Чтобы получить его, идите на север от космопорта, когда доберетесь до развилки, сверните налево. Остановитесь у первой лестницы, идущей вниз, и пометьте ее E1. Определите на карте место назначения и пометьте его X1. До конца идите на запад, минуйте два ответвления к югу. Спуститесь по лестнице и возьмите из контейнера 7800 месет. Вернитесь к пункту X1, оттуда доберитесь до первого поворота на юг. Пометьте лестницу E2. Потом спуститесь и оставьте отметку X2. На севере вы найдете большую область с шестью контейнерами и котом.



В трех лежат 5600 месет, волшебный колпак и могик-колпак. Головные уборы позволят вам понимать язык людей Дезо и говорящих котов. При этом, если вы пытаетесь вступить в диалог с котом, надев колпак могик, тот реагирует крайне враждебно. На обратном пути воспользуйтесь именно этим колпаком, чтобы спокойно общаться с людьми в городе. Если вы наденете волшебный колпак, обитатели Скура начнут вас в чем-то подозревать, а торговцы вдвое увеличат цены.

Обследуйте все туннели. Вы найдете два артефакта, 60 000 месет и четыре лестницы, ведущие на поверхность. Оказывается, на планете стоят еще три города: Зоса, Риуон и Аукба.

Города Дезо



Когда доберетесь до города Зоса, наденьте могик-колпак. У местных жителей можно получить немного информации, но главное здесь — это предметы, которые вы можете купить. В лавке доспехов выберите Laconiamet для Рудо и Laconcape для Анны. Потом отправляйтесь в оружейный магазин и возьмите Pulse Vulcan для Рудо и Laconian Slasher для Анны. Продайте ее Лазерный Слэшер и возьмите в левую руку Огненный Слэшер. Если с вами идет Кейн, вам пригодится Laconian Mace.

Вернитесь в космопорт через станцию телепортации в Зосе. Летите обратно на Пасео, подлечитесь в больнице.

Возьмите Зеленые рукава и Телетрубу в Зеленой дамбе и противоядие в Синей дамбе. Рукава оставьте в камере хранения. Остальные предметы пригодятся вам.

Теперь доберитесь до Риуона. Купите Рольфу Лаконийский Меч, а если Кейн с вами — Лаконийский Щит. В Скуре займитесь охотой на монстров, если вам не будет хватать денег, отправьте Шир воровать. Не берите ее в Дезо, лучше вернитесь на Пасео и оставьте ее там.

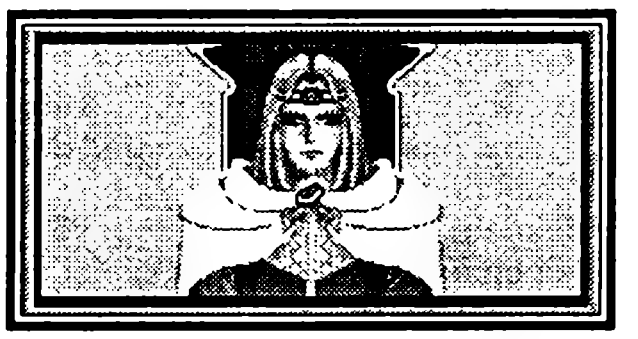
Единственный полезный предмет в Аукбе — пара ботинок для Эми.

Обойдите Аукбу и поговорите с местными жителями, потом телепортируйтесь в Зозу и Риуон и пообщайтесь с остальными людьми Дезо. Вы узнаете от них и от котов историю планеты.

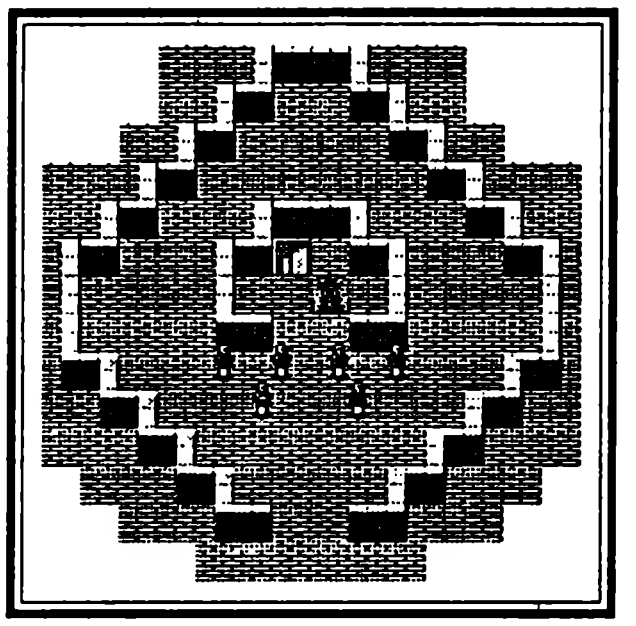
Когда-то колонизаторы с Пальмы разрабатывали Лаконийские шахты, но ядовитый газ, просочившийся из-под земли, заставил людей покинуть планету. Эвакуация проходила настолько спешно, что в подземельях остались роботы, запрограммированные на охрану объектов и домашние животные, со временем мутировавшие в настоящих чудовищ. Именно с ними вам придется сражаться в ходе путешествия. Вы скоро заметите, что на Дезо нет ни одной контрольной башни. Дезианцы ненавидят компьютеры, потому что верят, что Материнский Мозг несет только зло.

В Аукбе вы услышите про Ущелье и прекрасного человека со странными способностями, прилетевшего с Пальмы. Теперь он должен быть в дальней части Ущелья.

Возьмите Trimate в Риуоне и, если с вами нет Эми, противоядие в Пасео. Телепортируйтесь обратно в Аукбу и идите на запад до самого конца. Потом сверните на юг. На карте найдите круги, это вход в Ущелье. Вы окажетесь в подземелье с тремя этажами, причем первый и второй этажи придется пройти дважды. На первом этаже продвиньтесь на запад так далеко, как только сможете, потом сверните на север. На втором этаже поднимитесь по второй лестнице. Пройти дальше не так сложно. Берегитесь монстров и роботов. Особенно опасны призрачный робот и воздушный танк.



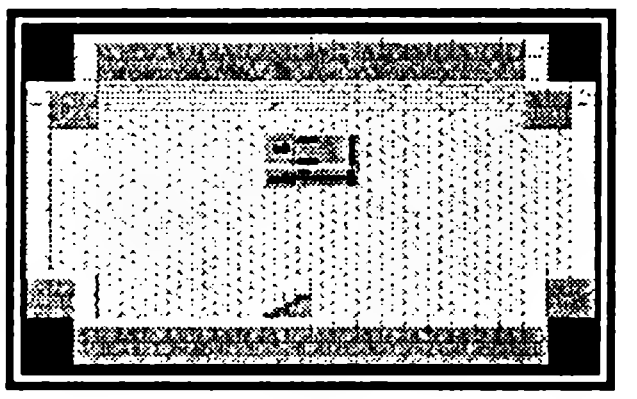
Усадьба Эспаров



Когда вы доберетесь до противоположной части Ущелья, идите на запад, и увидите усадьбу Эспаров. Убедитесь, что Рольф жив, иначе охрана не пропустит вас дальше.

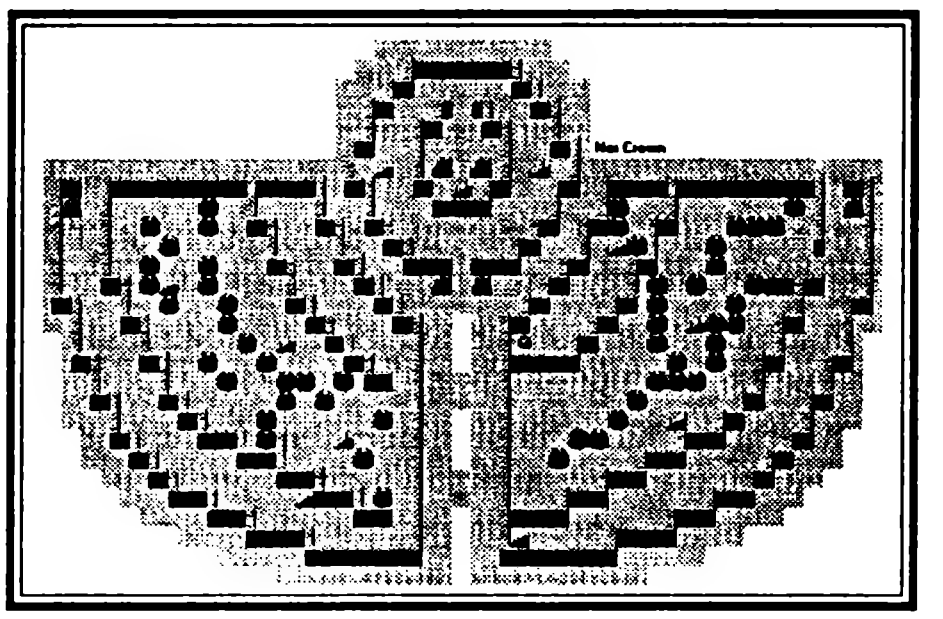
Внутри поместья шесть эспаров стоят перед троном. От них вы узнаете, что человек, сбежавший с Пальмы после прихода к власти Материнского Мозга, теперь спит в криогенной фуге. Когда вы придете, он должен проснуться.

Спуститесь по лестнице. Два эспара охраняют вход в бункер с криогенной фугой. Один из них скажет, что не хотел бы будить хозяина, но тут двери бункера распахнутся.



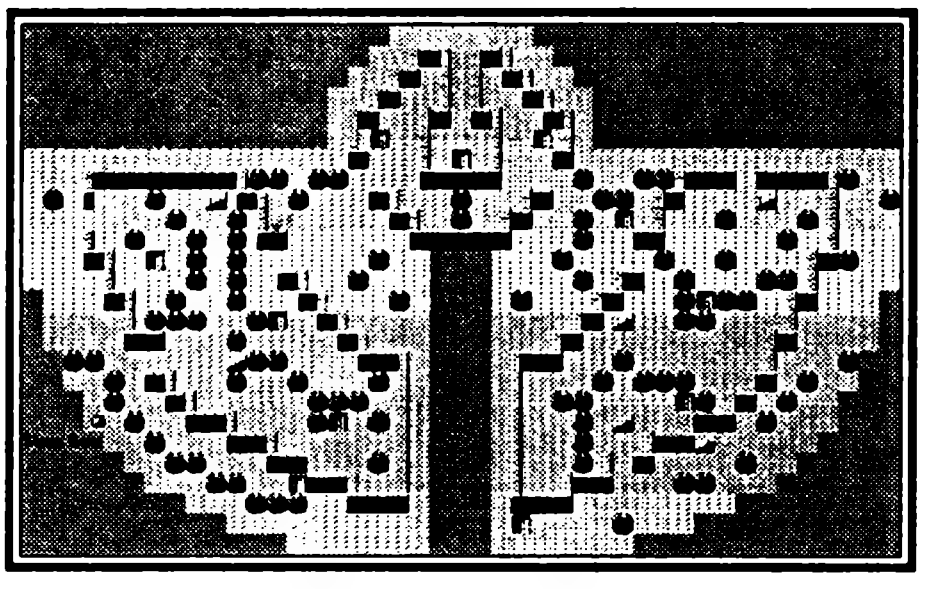
Этот человек Лутс, последний телементал Элго. Он знает Рольфа, потому что десять лет назад спас мальчику жизнь во время крушения космического корабля. Оказывается, ваш герой — последний потомок Элис. Значение сна, с которого начинается игра, тоже открывается вам. 1000 лет назад Темные Силы уже пытались уничтожить Элго. Теперь ваша очередь предотвратить разрушение. Лутс даст вам Воздушную Призму, при помощи которой вы сможете видеть невидимое, и расскажет про оружие, почему-то названное именем Ней.

Возьмите призму из контейнера и вернитесь в Аукбу. Телепорт перенесет вас в Скур, а корабль доставит на Пасео. Не забудьте посетить больницу и проверить снаряжение. Приключения продолжаются!



Возьмите в команду Рудо и Анну, четвертым спутником может быть Эми или Кейн. Летите в Скур и при помощи Телетрубы доберитесь до Аукбы.

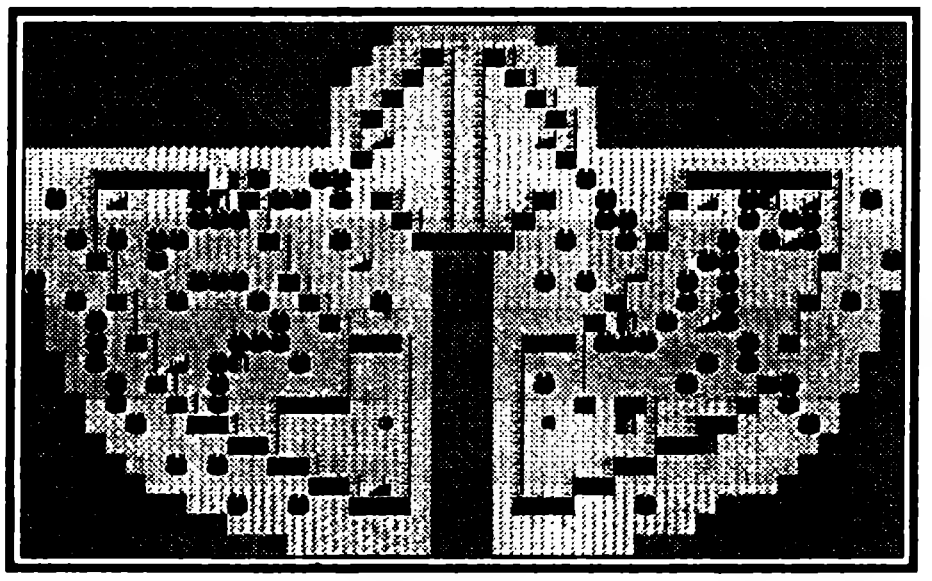
Меноуб

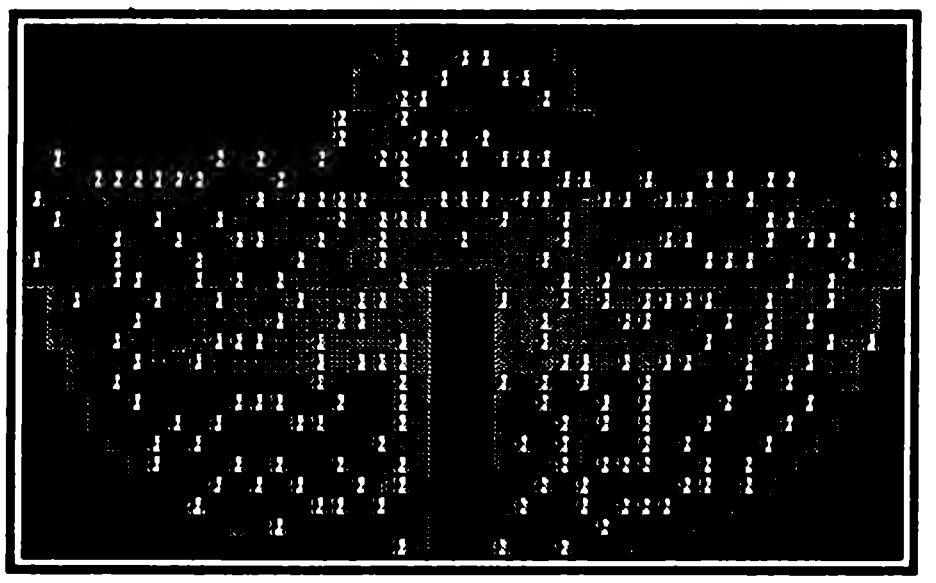


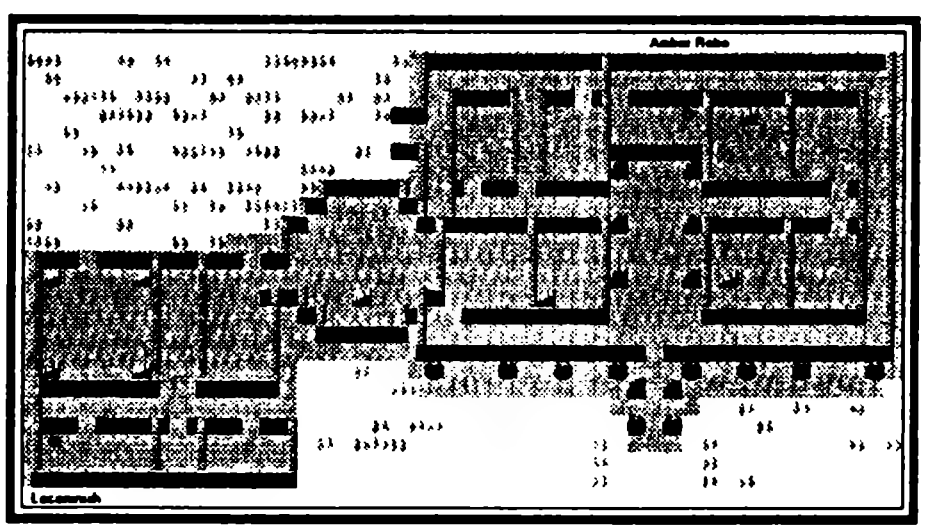
К западу от Аукбы находится подземелье, которое называется Меноуб. Большинство монстров (Мисткейп, Иллюзионист и Рестлер) в нем не очень сильны, но яд Сакоффа может принести большие неприятности. Чудовища четвертого этажа несколько опаснее. Вам предстоит встреча с Тенью, Большим Драконом, Пылающим Мечом и Имагиомгом.

На нижних этажах подземелья статуи стоят настолько близко друг к другу, что образу-

ют непреодолимые стены. В конце подземелья им на смену приходят деревья. Вам придется несколько раз пройти по всем этажам и проделать длинное путешествие по последнему, чтобы найти все артефакты. Это Colrscarf и штормовой механизм, а также предметы, о которых вам рассказывал Лутс: Корона Ней и Неймет. Первый из них подойдет Эми, второй Рольфу. Выберитесь из опасного места и, если это будет необходимо, посетите больницу в Аукбе. Возможно, за предметами Ней придется вернуться еще раз.

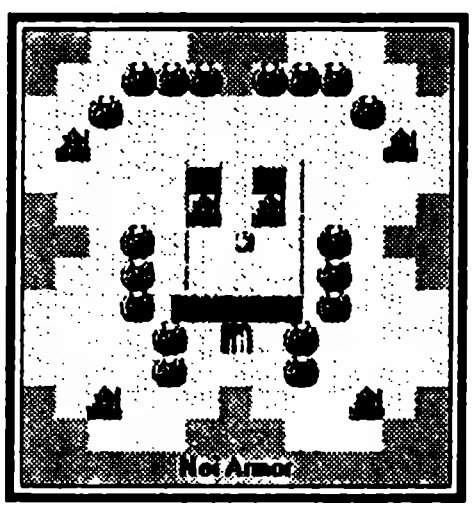




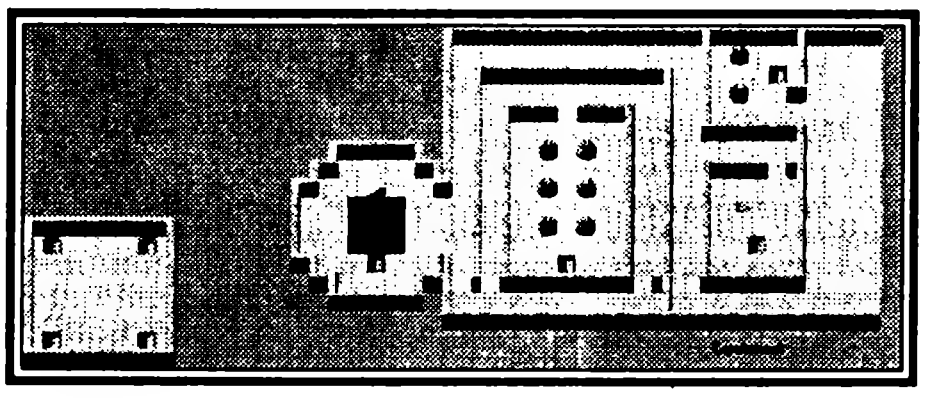


Гуарон

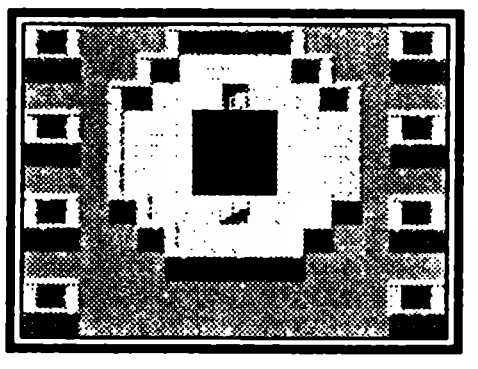
Собрав все артефакты в Менобе, телепортируйтесь в Риуон. Идите на запад, а потом сверните на север. Проделайте путь до Гуарона. Берегитесь чудовищ: Огнепада, Короля Лавы, Вулкана и Огненного Дракона. Многие враги, которых вы встретите на втором этаже, не особенно восприимчивы к атакам холодным оружием.

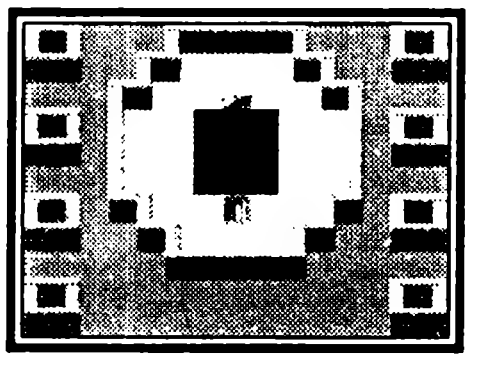


На нижнем этаже Гуарона достаточно трудно сориентироваться. В северо-западной части постройки находится лабиринт деревьев. На первом этаже вы найдете Лаконийский доспех. Он подойдет Кейну или Рудо.

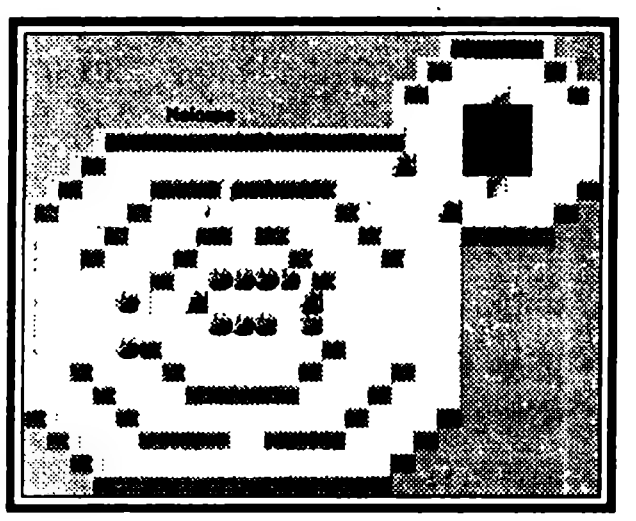


Проберитесь через лабиринт и поднимитесь по единственной лестнице в центре. Наверх ведет шестнадцатиэтажный шпиль. Достигнув самой вершины, вы сможете взять из контейнера Доспех Ней. Отдайте его Рудо. Спуститесь на восьмой этаж. В юго-западном углу стоят две статуи. Пройдите между ними и доберитесь до развилки. Выбрав левый проход, вы найдете Neicape. Его может носить Эми или Шир.





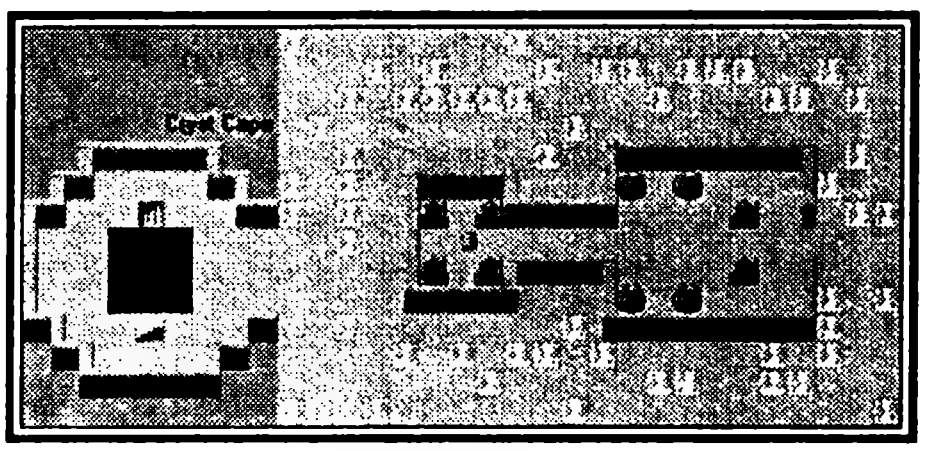
Подобрав оба артефакта Ней, покиньте Гуарон, снова войдите внутрь и возьмите Янтарную Одежду из контейнера на первом этаже. Вернитесь в больницу.



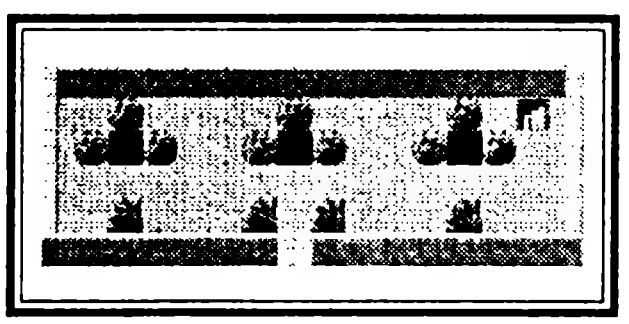
Икуто

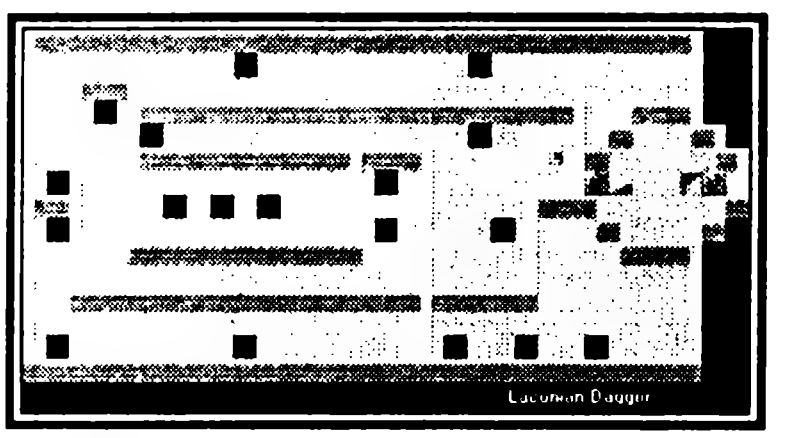
Это следующее опасное место, которое вашему отряду предстоит исследовать. Доберитесь до Зосы, идите на юг, запад, север и снова на запад по узкому проходу между горами. К северу от него вы найдете Икуто.

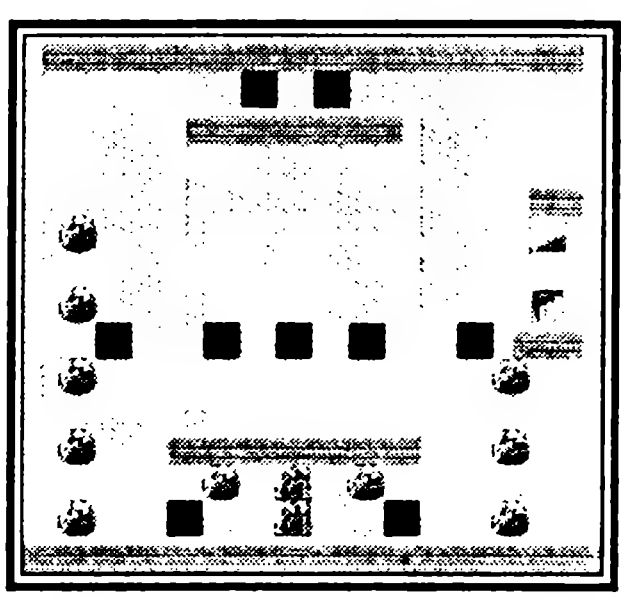
Вам будут досаждать волшебники и другие чудовища, но опаснее всех окажутся три Пылающих Меча. Используйте при столкновении с ними Снежную Корону, причем постарайтесь, чтобы ее применяла Анна. Эми действует несколько медленнее.



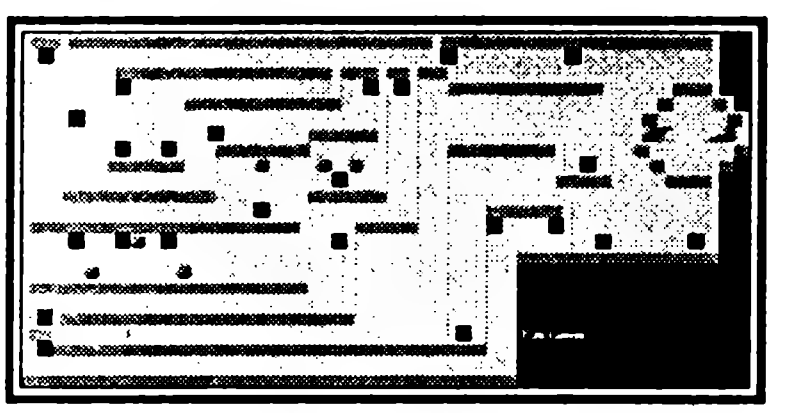
Самая большая неприятность Икуто — ямы, расположенные одна под другой. Для перемещения с этажа на этаж вам придется прыгать вниз и часто цепочка провалов будет вести до самого дна. Обратно придется возвращаться при помощи специальных техник или пешком по единственной лестнице.

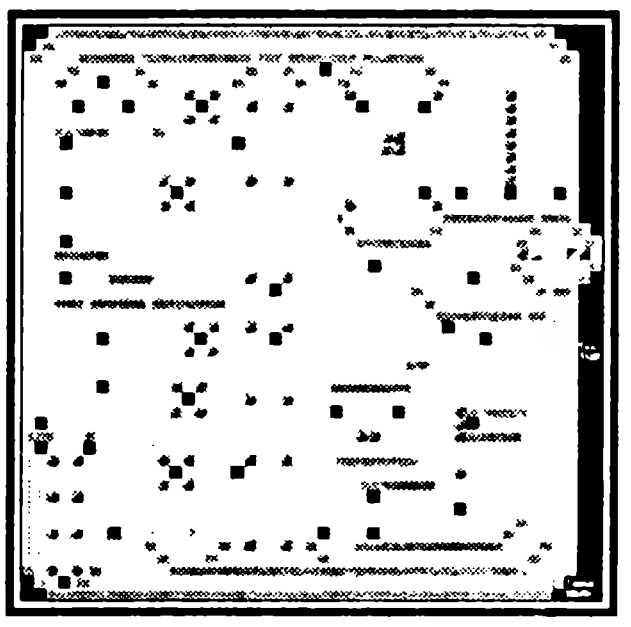


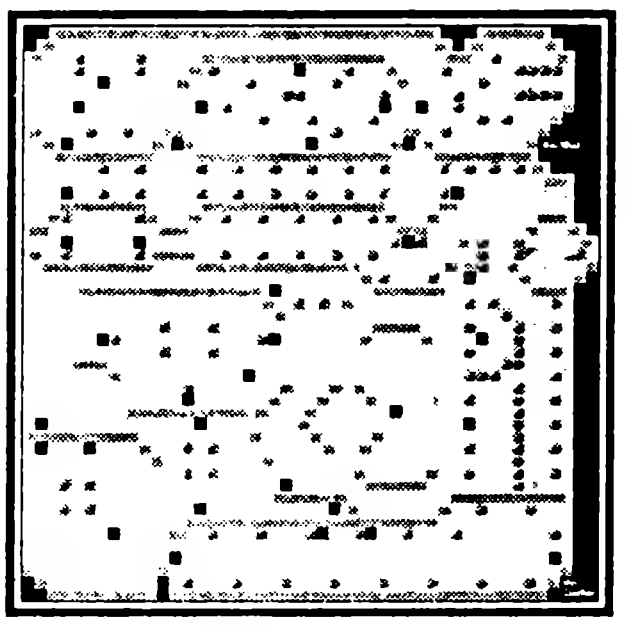


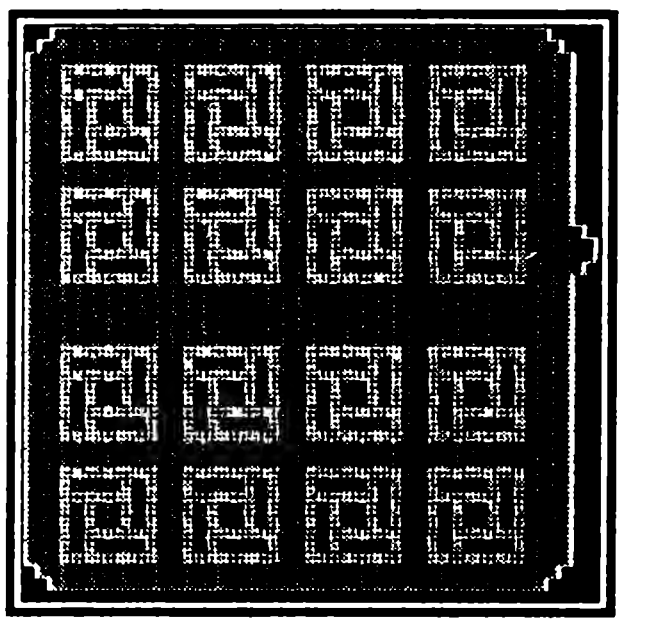


Neishot и Neislasher находятся на пятом этаже. Первый артефакт — мощ-



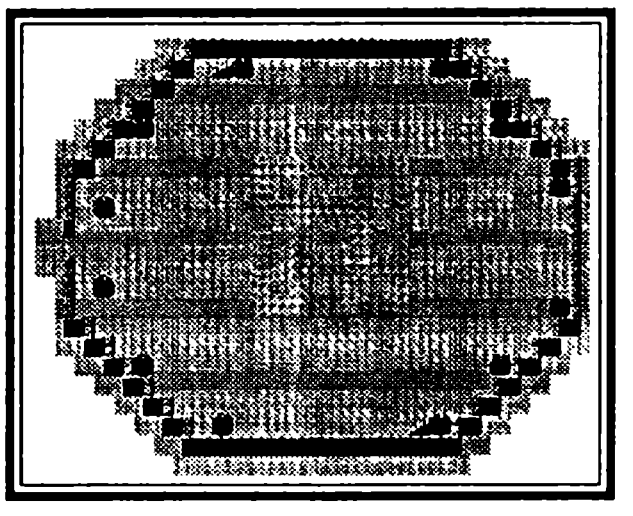






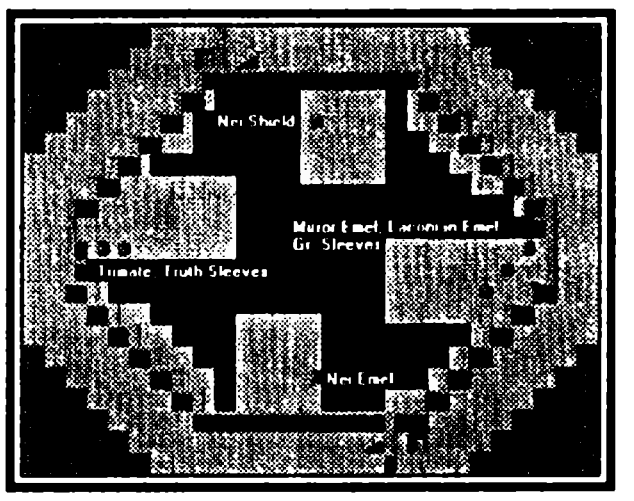
ная энергетическая пушка, и справиться с ней сможет только Рудо. Слэшер пригодится Анне.

Нэвел



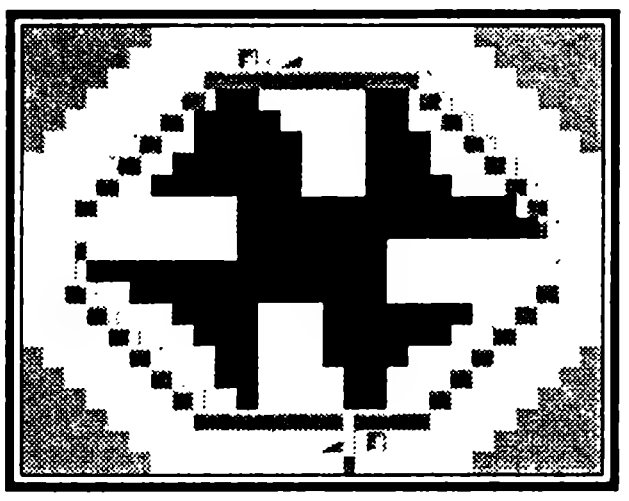
Еще одно место, которое вам придется исследовать. До него не добраться ни из одного города. Пополните запасы Trimate в Риуоне, продайте предметы, найденные в Икуто, если, конечно, это не артефакты Ней. Потом летите в Скур.

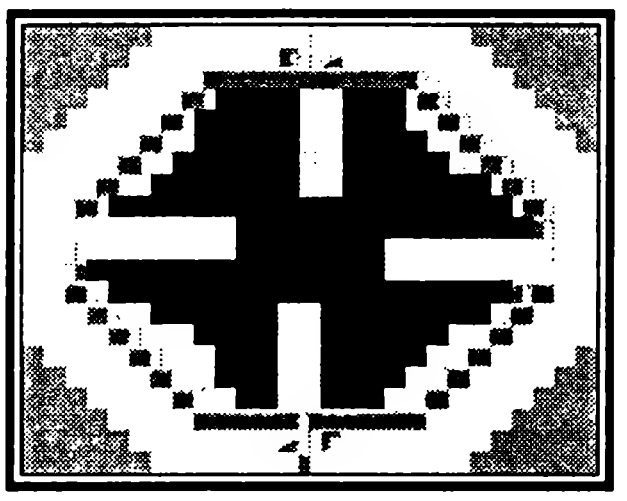
Четвертая лестница из шахт ведет в Нэвел. Устройство подземелья покажется простым после мест, где вы уже побывали. На юге и севере находятся две лестницы. По внешнему проходу поднимитесь наверх. Спрыгните в яму в центре строения. Вы окажетесь на втором этаже.

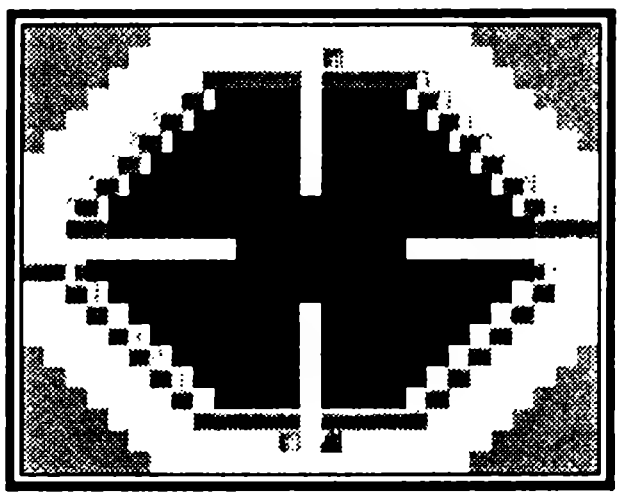


Выберите северную лестницу и поднимитесь по ней. Архидракон и Злодей — два самых сильных чудовища на Дезо. Будьте осторожны. На верхнем этаже войдите в южный проход и дважды спрыгните на западный уступ. После этого вы сможете найти контейнеры на втором этаже.

Вам достанется Nei Emel, самый мощный защитный механизм в игре. Подобрав его, прыгайте на нижний уровень.







По северной лестнице вы доберетесь до восточного прохода. Спрыгните с южного края, чтобы найти три контейнера на втором этаже. Возьмите еще два Emel'a, лаконийский и зеркальный. Южная лестница ведет к северному и западному проходам. Спрыгните с восточного края северного прохода, в контейнере лежит Щит Ней. Проделав то же самое в западном проходе, вы найдете trimates и рукава.

Меч Ней

Вернитесь в Аукбу. Подлечитесь в больнице и поспешите на встречу с Лутсом в Особняк Эспаров. Все восемь предметов ней должны быть у вас с собой.

Лутс поприветствует вас и снова совершит экскурс в историю системы Алго. Вы узнаете, что Материнский Мозг является вражеской ловушкой, которая манипулирует людьми и, в конечном итоге, готовит им гибель. Потом вы получите могущественное оружие, волшебный меч Ней. Возьмите его и еще раз поговорите с мудрецом. Он спросит, достаточно ли у вас храбрости для финальной битвы с силами зла. Храбрости,

может, и достаточно, но шансов на победу пока немного. Отвечайте «нет» и возвращайтесь на Пасео для подготовки к заключительному сражению.

Фаза V: Последняя битва

Получив у Лутса Меч Ней, вернитесь на Пасео и займитесь приготовлениями к последней битве. Продайте ненужные предметы и правильно распределите между членами отряда оставшееся снаряжение.

Постарайтесь максимально улучшить показатели каждого бойца. Лучшее распределение предметов:

Рольф: Titanimet, Neisword (Меч Ней), Laconian Chest (Лаконийский нагрудник), Gardaboots.

Рудо: Laconiamet, Neishot, Neiarmor (доспех Ней), Gardaboots.

Эми: Neicrown (корона Ней), два огненных жезла или огненный жезл и Laconian Emel, Neicape, Hirzaboots.

Анна: Colorscarf, Neislasher, AC Slasher или Nei Emel, Laconian Cape, Long Boots или Shuneboots.

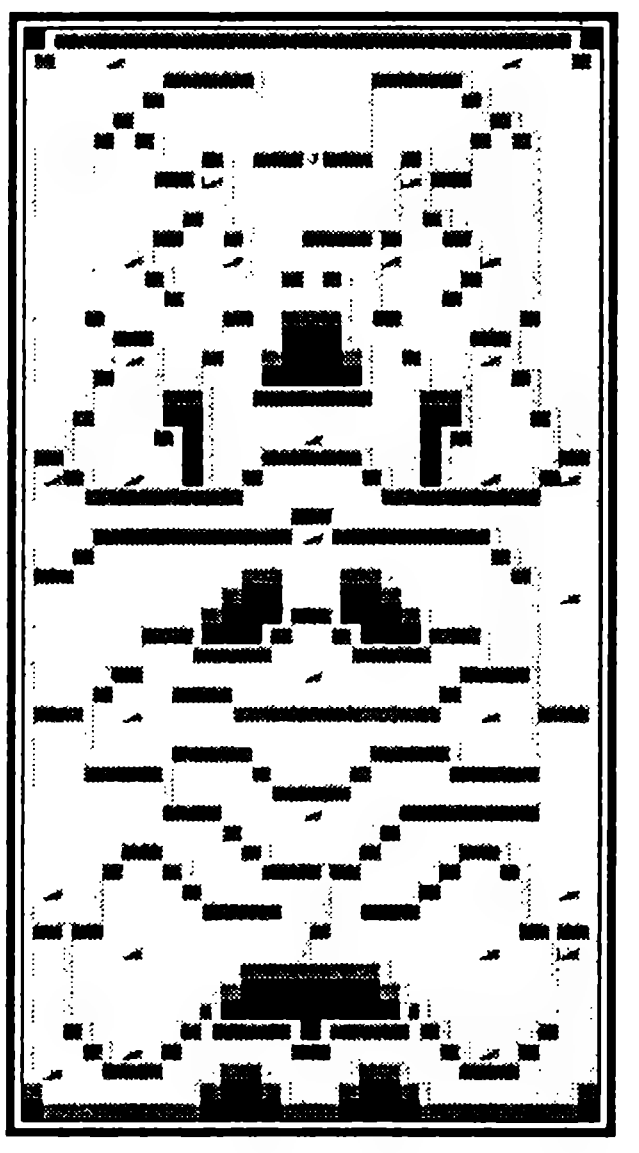
Кейн: Neimet, Laconian Mace (Лаконийская дубина), Neishield (Щит Ней), Laconinish, Gardaboots.

Шир: Wind Scarf, Laser Knife (Лазерный Нож), Truth Sleeves, Crystal Cape, Shuneboots.

Обратите внимание на то, что некоторые предметы Ней могут носить разные персонажи.

NEIMET: Кейн или Рольф
NEICROWN: только Эми
NEIARMOR: Рудо или Кейн
NEICAPE: Эми или Шир
NEIEMEL: Анна или Шир
NEISHIELD: Кейн или Хью
NEISHOT: только Рудо
NEISLASHER: Анна
NEISWORD: только Рольф

Обязательно возьмите в отряд Рудо и Анну, четвертым бойцом может быть Кейн или Эми.



Ноа

Закончив приготовления, отправляйтесь в Усадьбу Эспаров. Скажите Лутсу, что не готовы к сражению, а на повторный вопрос ответьте: «Да». Отшельник из Усадьбы Эспаров пошлет вас за пределы системы Алго.

На космическом корабле «Ноа» в открытом космосе произойдет битва, к которой вы готовились всю игру. Отряду придется столкнуться со многими врагами с планеты Дезо, в том числе с Архидраконом и Злодеем.

Заблудиться на корабле сложно. Просто сверните направо от стартовой позиции. При каждой стычке пользуй-

тесь Щитом Дебана и Снежной Короной. Не применяйте техники, лечитесь при помощи специальных артефактов. Исключением является столкновение с Сакоффым, который может отравить вас.

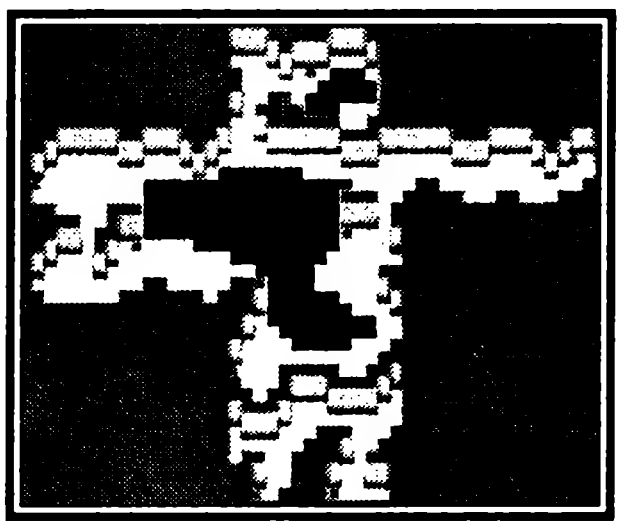
Вернувшись на первый этаж, вы найдете контейнер. Не открывайте его, пока полностью не восстановите отряд. На вас набросятся один или несколько врагов, если с вами идет Эми, прибегните к технике Sar. Это будет действительно опасное сражение.

Темная Сила

Вы открыли ящик Пандоры. Все вокруг темнеет, а на вас набрасывается чудовищный враг. Пусть Анна сразу воспользуется Colorscarfs, потом примените технику Shift. Сделав это, наносите удар слэшером Ней.

Рольф должен стрелять при помощи техники Nathu, когда его показатели упадут до 60-70, примените Nafoi. В конце, если это потребуется, атакуйте мечом Ней.

Если вы взяли Кейна, пользуйтесь техникой Nagaj, потом бейте Лаконийской Дубиной.

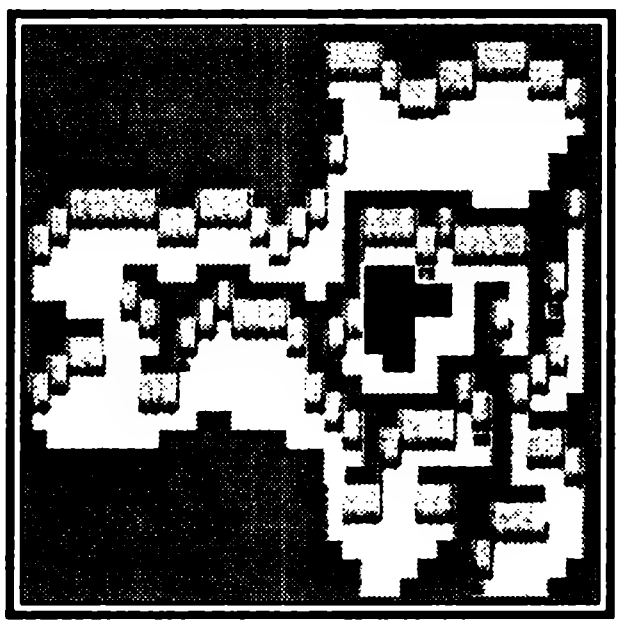


Эми может применять Sashu, а потом нападать с Огненным Жезлом. Не забудьте про Laconian Emel.

Если Эми к этому моменту достигла тридцатого уровня, ее исцеляющей техники хватит на всю команду.

Действия Рудо очевидны, он должен непрерывно стрелять из Neyshot.

Выстрелами изо рта враг может сразу атаковать всех членов вашего отряда. Поэтому вам часто придется пользоваться Звездным Туманом, вместо Trimate. Но главная опасность Темной Силы — способность к гипнозу. Вы можете столкнуться с шестью вариантами последствий психонических атак.

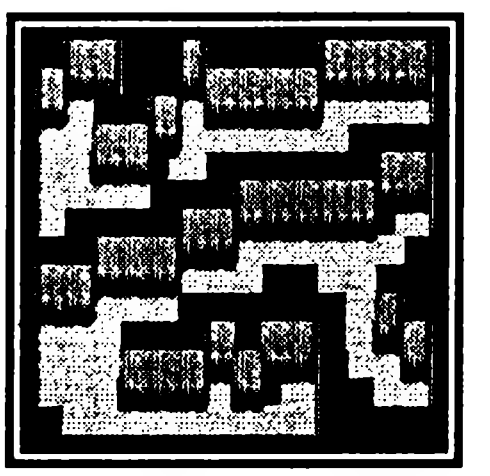


Смятение — боевые характеристики члена отряда уменьшаются. Вам становится труднее попасть во врага, а удар отнимает меньше жизненных пунктов.

Утрата секретности — персонаж теряет возможность пользоваться техниками.

Лень — скорость бойца заметно уменьшается. Этот процесс можно остановить при помощи техник Ner или Saner, а также применив Colorscarf.

Отчаянье — персонаж перестает сражаться и останавливается в отчаяньи.



Алчность — боец занимается только тем, что пытается отобрать у товарищей полезные предметы.

Предательство — персонаж все время пытается сбежать с поля боя, но его попытки никогда не увенчиваются успехом.

Как вы успели заметить, наиболее опасны последние три эффекта. Вы легко можете проиграть сражение, если на всех четырех бойцов будет применено предательство.

Для того, чтобы вы могли противостоять злому наваждению, Лутс и дал вам Меч Ней. От чудесного предмета исходит свет и один из загипнотизированных бойцов исцеляется.

Победив Темную Силу, возвращайтесь в Усадьбу Эспаров при помощи все того же меча. Лутс спросит вас, готовы ли вы противостоять Дьявольской Силе. Отвечайте, что нет. Соглашайтесь, когда Лутс предложит вам вернуться на космический корабль Ноа.

Идите тем же путем к месту, в котором нашли ящик Пандоры. Теперь открыт путь дальше. Сверните направо и вернитесь на второй этаж.

Материнский Мозг

Доберитесь до огромной области. На стене вы найдете голову горгоны. Глаза изображения засветятся и перед вами предстанет голограмма Материнскго Мозга.

Вы наконец-то встретились с чудовищным созданием и теперь судьба Алго зависит только от вас. Если вы ответите врагу «нет», Материнский Мозг начнет издеваться над вами и представлять вашу родную звездную систему как ребенка, который скоро окажется в заботливых руках матери. Если ответите «да», противник назовет вас глупцами.

Теперь вам открылась загадка, с которой вы столкнулись, когда принесли Командующему записывающее устройство из подвала биолаборатории. Люди Алго, оказывается, настолько полюбили комфорт и безопасность, что оказались абсолютно беспомощными перед любой внешней угрозой. Материнский Мозг не мог этим не воспользоваться и теперь только вы в состоянии остановить чудовищного врага.

Из-за сбоя в программе вместо «да» вам придется говорить «нет», и наоборот. Когда вы скажете, что намерены защитить систему Алго, начнется последний бой. Вы увидите самые красивые картинки в игре — атаку Материнского Мозга. Эта битва несколько проще, чем предыдущая.

Новый враг намного крупнее Темной Силы, но поможет против него та же тактика. Если с вами идет Кейн, применяйте техники Nagaj и Gigaj. Рольфу помогут Nathu и Nafoi.

Материнский мозг не гипнотизирует бойцов, иногда он стреляет глазами в одного персонажа, но чаще задевает всех четверых. Применяйте Снежную Корону и Colorscarf. Эми поможет техника Sashu. В конце Анна может применить двойной удар, но только если будет защищена Nei Emel.

После победы стена с головой горгоны разрушится, а все компьютеры потемнеют. С силой, контролировавшей звездную систему, покончено. Жить без нее будет трудно и опасно, но сейчас персонажи чувствуют только надежду.

Это еще не конец. Возвращайтесь на Моту.

Создатели

Не успеете вы сделать и нескольких шагов, как Лутс сообщит, что заметил на корабле присутствие посторонних. Вернитесь к отсутствующей стенной панели, и увидите сотни людей в огромной комнате.

Подойдите к их предводителю. Он поприветствует вас и спросит, думаете ли вы, что они враги. Если вы ответите «да», командир с радостью подтвердит это предположение.

Оказывается, нынешние космические пираты когда-то жили на прекрасной голубой планете под названием Земля. Но их Родина погибла в катастрофе и только ваши собеседники смогли спастись. Они долго скитались по галактикам в поисках системы, пригодной для жизни, и наконец нашли благоустроенную Алго. Именно земляне построили Материнский Мозг, чтобы посредством его контролировать ваши планеты. Естественно, теперь они недовольны действиями Рольфа и его друзей.

Предводитель землян уверен, что вы не сможете противостоять силе, разрушившей Пальму. «Приготовьтесь к смерти», — заявит он. Лутс чудесным образом перенесет на корабль остальных трех членов вашей команды. Враг только пожмет плечами, он уверен в своей победе. Чем закончится бой, вы так и не узнаете. Конец игры — это картинки сражения между жителями Алго и землянами. Вы крупным планом видите, как сражаются все спутники Рольфа, и игра завершается.

Финальная мелодия звучит торжественно и немного печально. Похоже, это действительно последняя битва.

Полный список всех монстров

Биомонстры с Моты		
Fire Ant	Armor Ant	Pinchant
Bee	Buzzer	Insecta
Mosquito	Waspy	Stinger
Poisoner	Spitkill	Spitfang
Locust	Locusta	Fanbite
Spinner	Vortex	Whirly
Carrier	Mushroom	Head Rot
Froggy	Toader	Squat
Pulser	Blaster	Blastoid
Amoeba	Jelly	Slugmess
Leecher	Fang	Python
Hit Tail	Center	Scaly
Fire Eye	Glowstick	Forest
Rot Wood	Blockhed	Firia
Terakite	Reptile	Kaitdragon
Pug Hit	Pug Brat	Pug Kill
Wolf Ang	Burnwolf	Flarewolf
Catman	Catfang	Cateye
Роботы с Моты и Дезо		
Whistle	Informer	Tracer
Metal Man	Twig Man	Twigtall
Mazgamma	Firegamma	Killgamma
Polezi	Poleziax	Poleziss
Eyesore	Heavysolid	Gunbust
Sonomech	Mechoman	Attmech
Wireface	Wirehead	Podhead
Cooley 61	Monstar	Largeminer

Army Eye	Tracerbase	Specter
Van	Aerotank	???
Биомонстры с Дезо		
Orangah	Orangoo	Ohx
Rabbit	Rabitta	Rabitgut
Dezo Owl	Skytiara	Owltalon
Mastodon	Eletusk	Elephant
Wrestler	Sakoff	Mesoman
Mystcape	Illusionist	Imagiomg
Darkside	Mr. Death	Shadow
Glosword	Desrona	Lung
Firefall	Vorcano	King Lava
Wizard	Capeone	Fiend
Mxdragon	Firedragon	Archdragon
Главные монстры		
Neifirst		
Darkforce		
Mother Brain		

Техники (заклинания)

Тип заклинания	TP(1)	Rolf	Nei	Amy	Hugh	Anna	Kain	Shir
	Стоимость в пунктах техники у каждого персонажа							
Anti Восстановление	2	—	16	5	—	—	—	—
Brose Атака-M	8	—	—	—	—	—	??	—
Conte Атака-M	6	—	—	—	—	—	9	—
Deban Защита	4	—	—	4	—	—	—	—
Doran Защита-B	2	—	—	—	2	—	—	—
Eija Атака-M	4	—	—	—	—	—	4	—
Fanbi Атака	2	—	—	—	—	16	—	—
Foi Атака	2	1	—	5	9	1	1	1
Forsa Защита-M	2	—	—	—	—	—	1	—
Gaj Атака-M	1	—	—	—	—	—	7	—
Gen Атака-B	1	—	—	—	3	—	—	—
Gifoi Атака	6	5	—	—	12	—	—	15
Gigaj Атака-M	5	—	—	—	—	—	10	—
Gigra Атака	12	28	—	—	??	??	—	??
Gires Восстановление	7	16	—	6	30	—	—	30
Gisag Атака-M	15	—	—	—	—	—	27	—
Gisar Восстановление	29	—	—	27	—	—	—	—
Githu Атака	13	11	—	—	—	—	—	—
Gizan Атака	7	16	—	—	??	—	??	27
Gra Атака	8	10	—	39	27	—	14	24
Hinas Вспомогательный	4	7	—	—	—	—	—	9
Megid Атака	55	35	—	—	—	—	—	—
Musik Вспомогательный	3	??	??	??	??	??	??	??

Nafoi Атака	12	14	—	—	—	—	—	—
Nagaj Атака-M	15	—	—	—	—	—	17	—
Nagra Атака	20	—	—	—	—	—	—	??
Nares Восстановление	13	—	—	15	—	—	—	—
Nasag Атака-M	27	—	—	—	—	—	??	—
Nasak Восстановление	1	—	24	12	—	—	—	—
Nasar Восстановление	53	—	—	30	—	—	—	—
Nathu Атака	20	20	—	—	—	—	—	—
Nazan Атака	11	24	—	—	—	—	—	33
Ner Защита	2	—	—	—	—	6	—	—
Res Восстановление	3	8	1	1	8	—	—	12
Rever Восстановление	30	30	—	24	—	—	—	—
Rimet Защита-M	3	—	—	—	—	—	7	—
Rimit Защита-B	3	—	—	—	3	—	—	—
Ryuka Вспомогательный	8	4	—	—	—	—	—	6
Sag Атака-M	3	—	—	—	—	—	??	—
Sagen Атака-B	3	—	—	—	6	—	—	—
Sak Восстановление	1	—	20	10	—	—	—	—
Saner Защита	6	—	—	25	—	—	—	—
Sar Восстановление	13	—	—	9	—	—	—	—
Sashu Защита	8	—	—	15	—	—	—	—
Savol Атака-B	16	—	—	—	24	—	—	—
Shift Атака	5	—	—	—	—	8	—	—
Shinb Защита-B	4	—	—	—	6	—	—	—
Shiza Атака-M	6	—	—	—	—	—	7	—
Shu Защита	3	—	—	2	—	—	—	—
Tsu Атака	6	5	—	—	—	—	—	—
Vol Атака-B	8	—	—	—	15	—	—	—
Zan Атака	4	7	—	—	18	32	10	18

Эффект применения техник

Foi,Gifoi,Nafoi — Выпускает в воздух большой луч пламени Ignites the air into a powerful beam of fire.

Снимает с противника15,40,130 HP, стоит 2,6,12 TP

Zan,Gizan,Nazan — Выкачивает воздух — создает вокруг противника вакуум.

Снимает 20,30,100 HP, стоит 4,7,11 TP

Gra,Gigra,Nagra — Наносит повреждения врагам при помощи силы тяжести.

Снимает 20,40,80 HP, стоит 8,12,20 TP

Tsu,Githu,Nathu — Лазерный луч

Снимает 30,80,150 HP; стоит 6,13,20 TP

Вспомогательные атакующие заклинания

Shift— Увеличивает силу атаки, стоит 5 TP

Fanbi—Снимает с противника HP; стоит 2 TP

Атакующие заклинания

Eijia — Враг покрывается ржавчиной и теряет 23 HP, стоит 4 TP
Brose — разрушает механизмы; стоит 8 TP
Conte — Предотвращает специальные атаки противника; стоит 6 TP
Gaj,Gigaj,Nagaj — разрушает машины
Снимает 20,60,150 HP, стоит 1,5,15 TP
*Sag,Gisag,Nasag — наносит повреждения роботам.
Снимает 20,60,150 HP, стоит 3,15,27 TP

Заклинания, эффективные против монстров

Gen,*Sagen — Увеличивает возраст монстров; стоит 1,3 TP
Vol,*Savol— Заставляет монстров умирать; стоит 8,16 TP
Shiza— предотвращает специальные атаки монстров; стоит 6 TP
*Megid— Атакующее заклинание невероятной силы; стоит 55 TP

Защитные заклинания

Doran,Rimit,*Shinb— Заставляет монстров пропускать ваши атаки или парализует их, или заставляет убегать, стоит 2,3,4 TP

*Forsa,Rimet— Заставляет монстров пропускать ваши атаки или замораживает их; стоит 2,3 TP

Shu,*Sashu— Увеличивает силу вашей защиты; стоит 3,8 TP
*Deban— Создает защитный барьер вокруг вашей команды; стоит 4 TP
Ner,*Saner— Увеличивает скорость членов вашей команды; стоит 2,6 TP

Лечебные заклинания

Res,Gires,Nares — Восстанавливает 20,60, или до максимального значения HP; стоит 3,7,13 TP

*Sar,Gisar,Nasar — Восстанавливает 20,60, или до максимального значения HP; стоит 13,29,53 TP

Sak,*Nasak — Восстанавливает максимальное значение HP у одного члена команды или у всей команды; стоит 1 жизнь
Anti — Лечит от отравления; стоит 2 TP
Rever — оживляет убитого персонажа; стоит 30 TP

Другие заклинания

*Ryuka — Возвращает вас к месту последнего сохранения игры; стоит 8 TP
*Hinas — Позволяет вашей команде покинуть подземелье; стоит 4 TP
Musik — вы можете играть музыку, ничего не стоит.

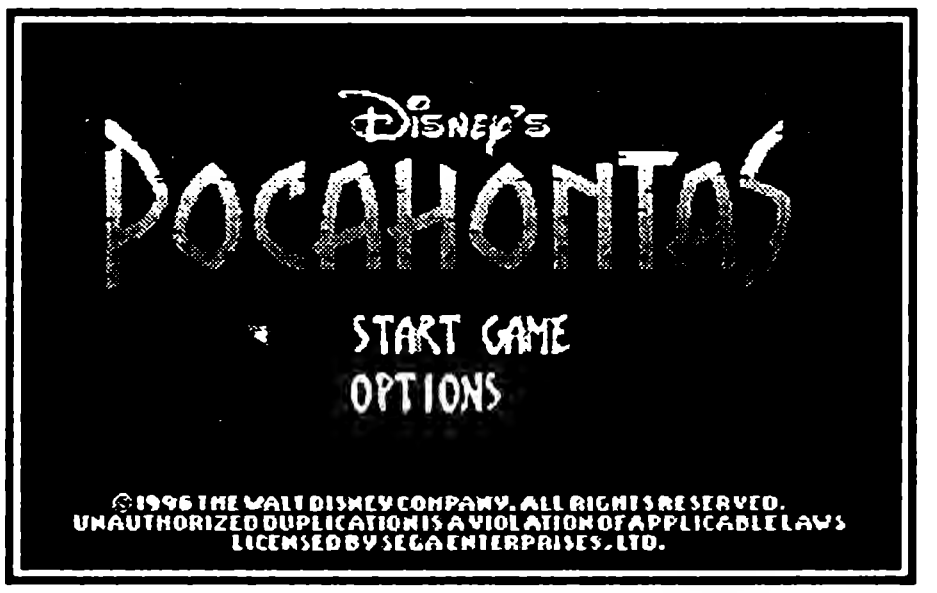
POCAHONTAS

ПОКАХОНТЕС

Disney Interactive ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Все мы, будучи людьми в той или иной степени причастными к культуре, имели некоторое удовольствие посмотреть мультфильм, а также сыграть в игру, созданную по мотивам сей анимации знаменитой Диснеевской компании, которые живописуют нам, грешным обывателям, о множестве интересных, но опасных приключений, любовь и страдания, погони и даже, представьте себе, перестрелки.

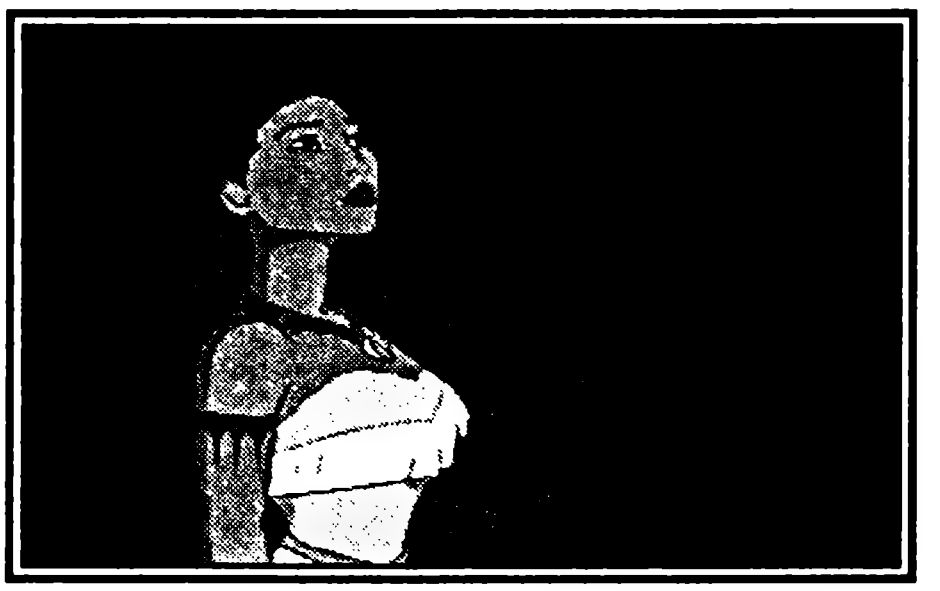
Описание игры



Мультфильм сам по себе неплох, а игра, созданная по его мотивам, прекрасная приключенческая игра, в которой вам приходится прикладывать не только силу и ловкость, но и решать логические задачи. Что у прекрасной Покахоконтес, надо сказать, прекрасно получается, если вы, конечно, еще в состоянии что-то соображать.

В игре вам предстоит пройти четыре этапа. Все началось с того, что вождь вашего племени увидел на горизонте странные облака, очень похожие на паруса, но поскольку что такое паруса он ни разу не знал, то в сознании мудрого старика все это так и осталось облаками. Но, несмотря на это, вождю стало ясно, что грядут времена перемен, коими еще древние японцы пугали своих врагов, а нас с вами уже ничем в таком духе не запугаешь, потому что у нас эти самые перемены каждый день происходят, к чему все уже давно привыкли и не обращают внимания, чтобы окончательно не спятить. Помочь разобраться в вопросе могла лишь самая ловкая и умелая девушка, которая к тому же без переводчика общалась с животными, то есть ваша героиня Покахонтес!

И она без промедления бросилась в поход! Ее славные приключения начались на первом этапе в лесу, где она встретила енота и соратника Мико, передавать управление которому вы могли кнопкой C. Медлить им было некогда, и наши герои поспешили навстречу опасностям и непонятностям, которые не замедлили проявиться во всей своей красе. И первой из них стала непреодолимая с виду скала. Ну, скала, не скала, так, бугорок. Но ваш енот шустренько вскарабкался по березе, попутно собирая свои любимые ягоды, мимо которых, ясно, не пройдет ни один енот ни при каких обстоятельствах. Для вас же эти ягодки просто незаменимы, так как дают возможность получить пароль на следующий этап. Правда, в голову так и лезет дурацкий, но вполне закономерный вопрос: откуда на березе ягоды? Что ж,

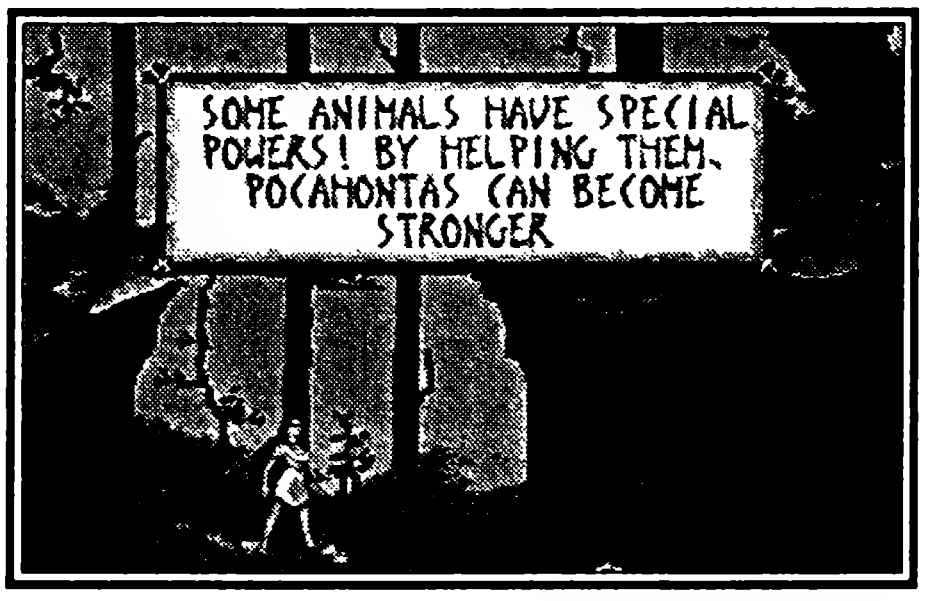


предположим, что их там корова ела и пойдем дальше. Тем более, что енот, увлеченный редким лакомством, зазевавшись, умудрился свалить вам на голову огромный валун. С тех пор бугорок стал преодолимым, так как валун этот, чудом не лишивший вас вашей же молодой и интересной жизни, оказался тем самым приспособлением, вскарабкавшись на которое вы смогли преодолеть препятствие, причем совершенно спокойно. Следующее же препятствие вы, вспомнив в нужную минуту, что долг платежом красен, помогли преодолеть еноту. Сначала он прыгнул вам на руки, а уже потом запрыгнул на обрыв. Да, если вы — настоящий друг животных, то вы имеете некоторые шансы пройти данную игру до победного конца!

Но на этом ваши приключения еще не закончились, а ваши с Мико пути развела коварная доска, которая не выдержала вашего веса, причем легенький енот пробежал по ней, естественно, совершенно свободно и даже без особых проблем. На другом конце доски енот нашел оленя, который зацепился рогами за ветки дерева и никак не мог выбраться самостоятельно. Найти другой путь к нему вам не составило большого труда, после чего вы только нажали кнопку A, и бедное животное было спасено. Олень, в свою очередь, оказался очень благодарным созданием, он не растерялся и наделил вас частичкой своего духа, которая передала вам способность бегать, нажав один или два раза кнопку A во время ходьбы. Чего, впрочем, и

стоило ожидать от столь благородного и быстроходного животного, коим является олень. Но вам нужно было двигаться дальше, к реке, вниз , туда, где две бедные выдры, впрочем, может это были и выхухоли, но все равно бедные, были разлучены валуном, который никто кроме вас не додумался убрать. Конечно, вы не стали долго думать, как вам поступить, и , вместо долгой переписки с Обществом Охраны животных, просто засучили рукава и в очередной раз доказали, что женщины есть не только в русских селеньях. Короче, каменюку вы благополучно убрали, после чего выдры или выхухоли, какая разница, смогли, наконец, воссоединиться и отблагодарить вас, между прочим. В подарок от сладкой парочки вы получили ни много, ни мало, способность нырять и плавать не хуже них. Что пришлось более чем кстати, потому что пройти дальше можно было только вернувшись немного назад и нырнув с обрыва огромной высоты,

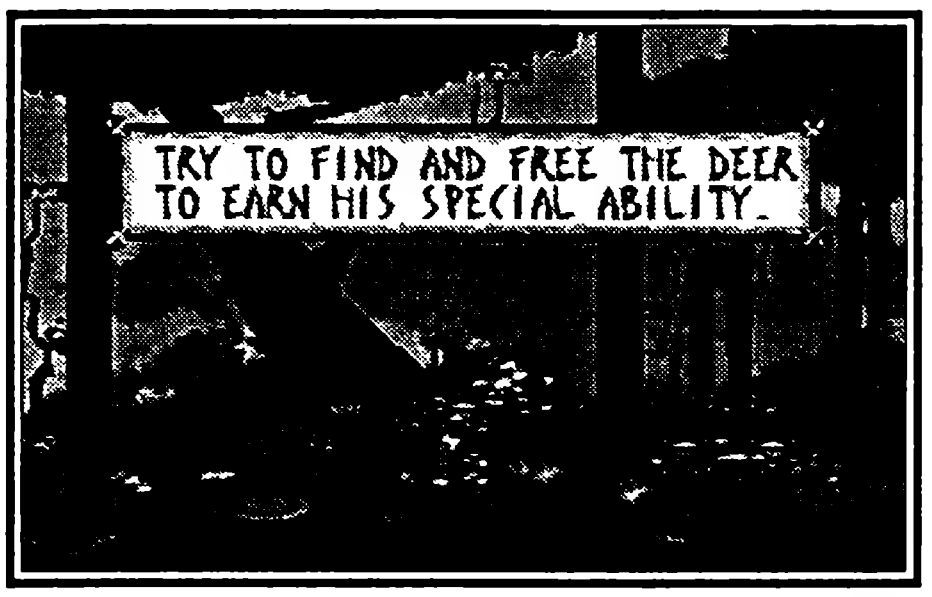
что совсем уж не пристало неумелому пловцу, ибо не имеет никакого практического смысла, кроме сломанной шеи, что, как известно, заканчивается потерей здоровья, жизни и хорошего настроения. А ваш верный енот нашел норку, ведущую вслед за вами, и уже поджидал вас в безопасном месте. Но не спешите завидовать еноту, который куда угодно пролезет без мыла, судьба его не щадила тоже, потому что он как раз не умел плавать, бедняга, и вам пришлось тянуть его за собой на бревне, найденном в озере, в которое вы нырнули. Да, чего-чего, а водоемов в этой игрушке хватает с избытком! При этом, как известно любому первокласснику, енот — животное чисто сухопутное. В то время, когда он взобрался на дерево , найденное за камнем, через дупло, вам пришлось поднырывать в холодной воде под островом, чтобы найти путь дальше и помочь Мико прогнать надоедливых птиц и лягушек, не дающих проходу простым индейским енотам. Но тут случился очередной казус, потому что сердце у вас очень уж доброе, а одна из этих зловредных птиц попала в беду. Там, на самом верху скалы из гнезда вывалился птенец, что не могло не тронуть вас до глубины души. Естественно, движимые глубочайшим чувством сострадания к несчастному пернатому младенцу и его не менее пернатой матери, вы ринулись на помощь и спасли малыша. Кстати, практика показывает, что даже человеческие младенцы частенько вылетают из своих кроваток, при этом особую склонность к такому времяпрепровождению имеют как раз самые шустрые и сообразительные младенцы, так что считайте, что рванули спасать особо выдающегося представителя птичьей породы. За что и были немедленно вознаграждены способностью при любом падении приземляться легко и непринужденно, как на крыльях. Правда, способность эта не работает и, соответственно, ничего не стоит, пока вы не нашли волшебные перья. Получив столь ценный дар, вы не раздумывая, сиганули вниз со скалы, предпочитая лучше себя видеть мертвой, нежели вашего бесценного енота оставленным на другом краю скалы, где огромное скопление сырости, с которой бедный звереныш не в состоянии справиться самостоятельно. Пришлось вам рисковать драгоценной жизнью, а потом еще скидывать этому неразумному существу бревно, послужившее средством переправы. Остальную часть этапа вы преодолели без особых проблем и вскоре достигли хижины своего отца.



И как только вы произнесли что-то типа: «Здравствуй, папа!», вы перешли на второй этап, который начался с выдачи пароля «медведь W440P» и серьезного разговора по душам с отцом. При этом любопытный енот, естественно, пробрался по веткам деревьев на крышу папиного жилища и подслушал все, что там говорилось вслух. Тем более, крыша имела очень удобное для таких проделок отверстие. И услышал он вместе с вами следующее: ваш отец сообщил,

что некто Кокум не смог остаться равнодушным к вашей красоте и ловкости, а также к доброте, и просил вашей руки. При этом он, видите ли, круче скал, сильнее, чем солнечный удар, и так далее, что делает данного субъекта предположительно очень выгодным женихом.

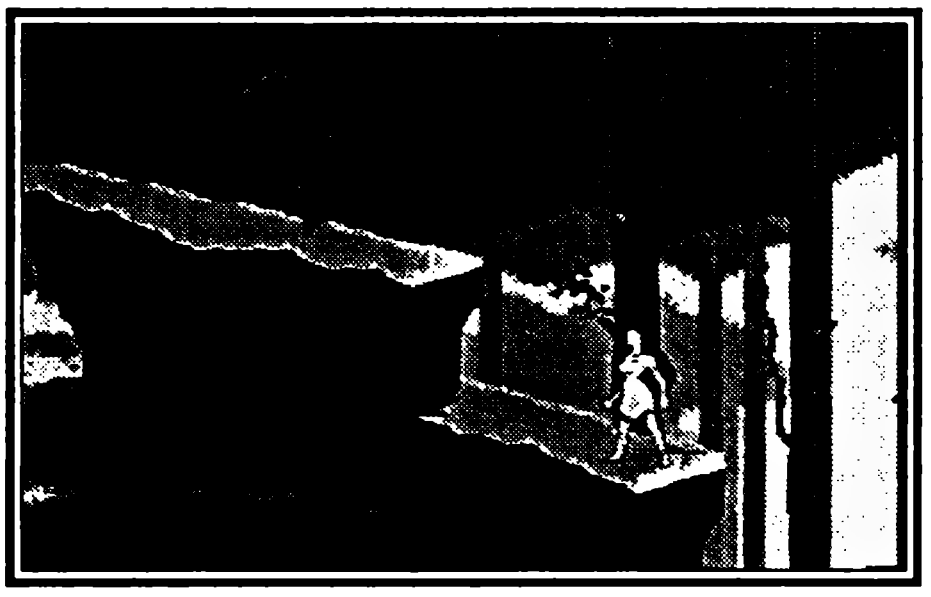
Выслушав мнение предка, ваша героиня честно призналась, что видала она этого Кокума в гробу в белых тапочках, потому что у нее бывают вещие сны, в которых она давно присмотрела для себя совсем другую кандидатуру. После чего вам придется отправляться на поиски этого самого гипотетического чужестранца, который как раз в это время заблудился где-то на этом этапе. Вот такие эмансипе водились когда-то в Америке, и теперь они мало того, что не перевелись, так еще и расплодились в огромных количествах, так что тамошние мужики не знают, что делать, но то и дело возвращаются из России с любовью, потому как наши женщины готовы не только коня на скаку



останавливать, но и борщи варить, тем более иноземцу. На сию категорию граждан, как показывает опыт, падки все женщины, во всех временах и народах. И снова эти бесконечные водоемы, преодолевать которые вы помогаете Мико, а Мико помогает вам спасти белку, замурованную в собственной норке огромным валуном. От радости белка тут же награжлает вас способностью лазать по деревьям, цепляясь за сучки и задоринки, то бишь, ветки.

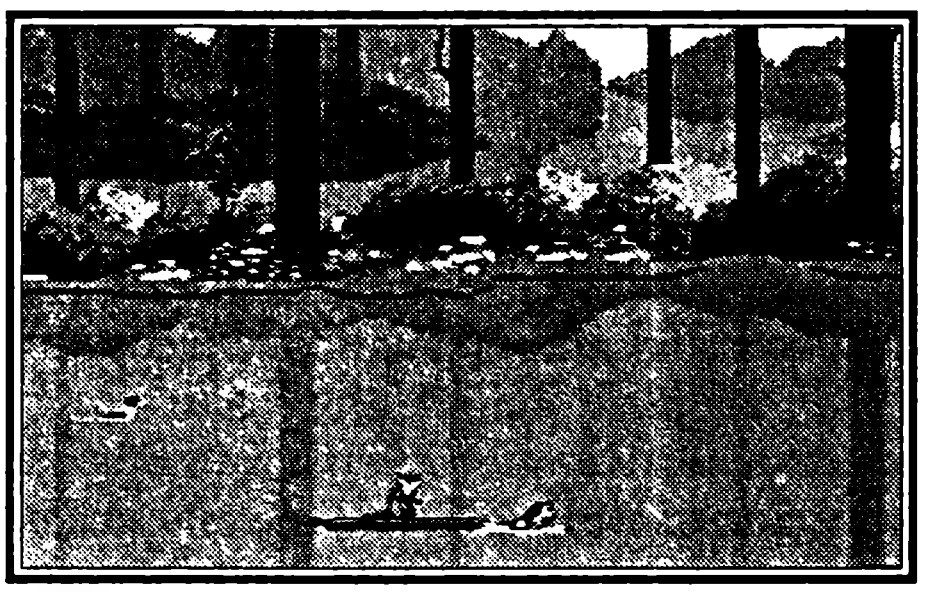
И, вскарабкавшись на очередную горку, вы опять нырнули с нее в природный водоем, по дну которого было два пути. Один в потайную пещеру, где с помощью Мико, пробравшегося туда по очередной норе, вы смогли отыскать волшебное перо — парашют. Второй путь вел в тоннель, в котором застряли две подводных рыбы, которых вы, как заведено, спасли, убрав с их пути камень, обретя за столь бескорыстное благородство умение быстро плавать, нажав кнопку A. Вынырнув наружу, вы продолжили поход, помогая вашему еноту преодолевать водоемы очень интересными способами — при помощи качелей и на руках. И в конце концов, оказались вы у корней огромного дерева, чей дух поведал вам, что на землю пришли чужестранцы, в чем предложил удостовериться своими глазами, взобравшись на вершину этого самого дерева. Вы так и сделали и увидели на горизонте те самые паруса или облака, о которых шла речь в самом начале игры. Видение укрепило в вас волю к победе и тягу к при-

ключениям, и, перейдя речку, преодолев скалы, миновав водопад и не забыв енота, вы оказались у волчьего логова, где как это ни странно, обитал именно волк, а не какая-нибудь овца безобидная. Единственной слабостью данного хищника оказались гонки с препятствиями наперегонки с очаровательными девушками, при этом в случае вашей победы обещал не обидеть и поделиться своими выдающимися способностями. Этой частью его способностей, как оказалось после гонок, оказалась возможность ползать сидючи на корточках. Преодолев гоночную трассу в обратном направлении, вы пробрались с помощью волчьей силы к водопаду, где по колено в воде стоял такой очаровательный дяденька-чужестранец, который попытался вас первым дело застрелить, спутав с оленем, а потом еще и огорчился со страшной силой, обнаружив, что вы не только не олень, но и вообще несъедобны для цивилизованного человека. Впрочем, от огорчения не осталось и следа, когда вы помогли ему, как и любой зверушке бессловесной, преодолеть завал из камней. Но в отличие от разной живности, молодой человек не стал делиться с вами никакими способностями, что наводит на мысль, а были ли они у него вообще. Но ваше поведение, то есть, простите, поведение вашей героини ему настолько понравилось, что он еще долго гулял с нею по лесу, дыша свежим воздухом, в сопровождении двух оленей, которые носились по лесу как угорелые, распугивая всю мелкую живность в округе.

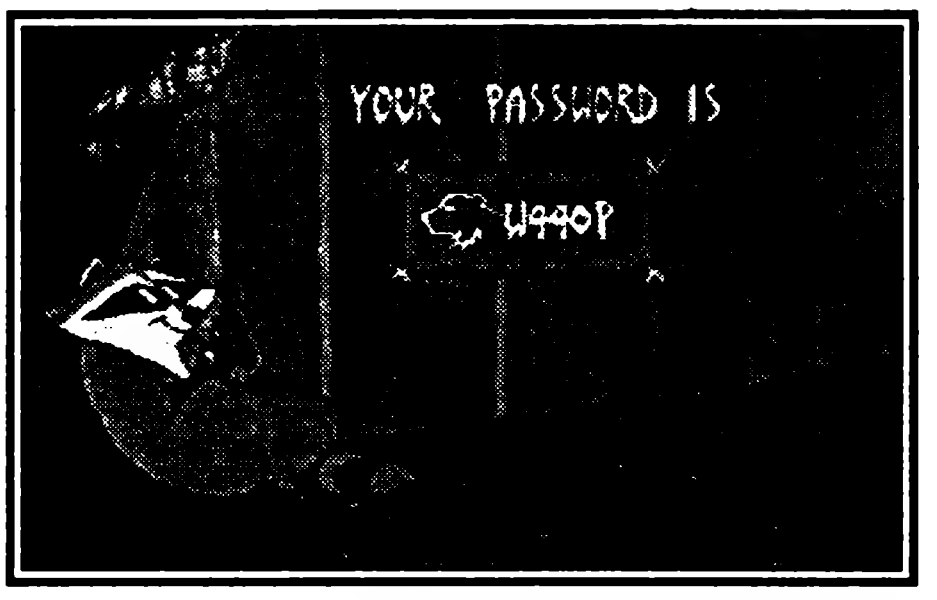


Ну, дальше ваша героиня, как истинная дочь Евы, неожиданно вспомнила, что папа не велел ей уходить так далеко от вигвама, а если она не придет к ужину, ей попадет. Посему на словах «До встречи» сей прелестный этап имел место закончиться паролем «белка PLS8V».

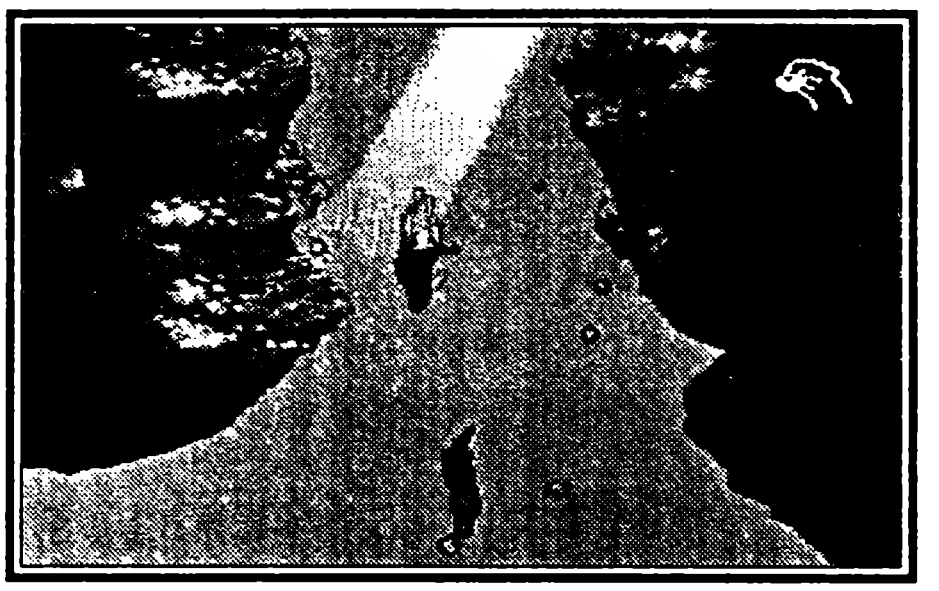
Новый этап начался с непреодолимого желания хорошенько разведать планы пришельцев, которые, как оказалось, приплыли самым прозаическим образом не из других миров, а всего-то с соседнего материка, и найти Джона Смита, как звали вашего вчерашнего визави, который вам , то есть опять же оговариваюсь — вашей героине, ибо вкусы бывают разные, так приглянулся. И все бы было очень хорошо, если бы не мужская ревность. Кокум, который недавно просил руки и сердца прекрасной Покахонтес, получив отказ, решил, что пора проявить свои нежные чувства поактивнее, и теперь просто не дает ей прохода, говоря, что все эти



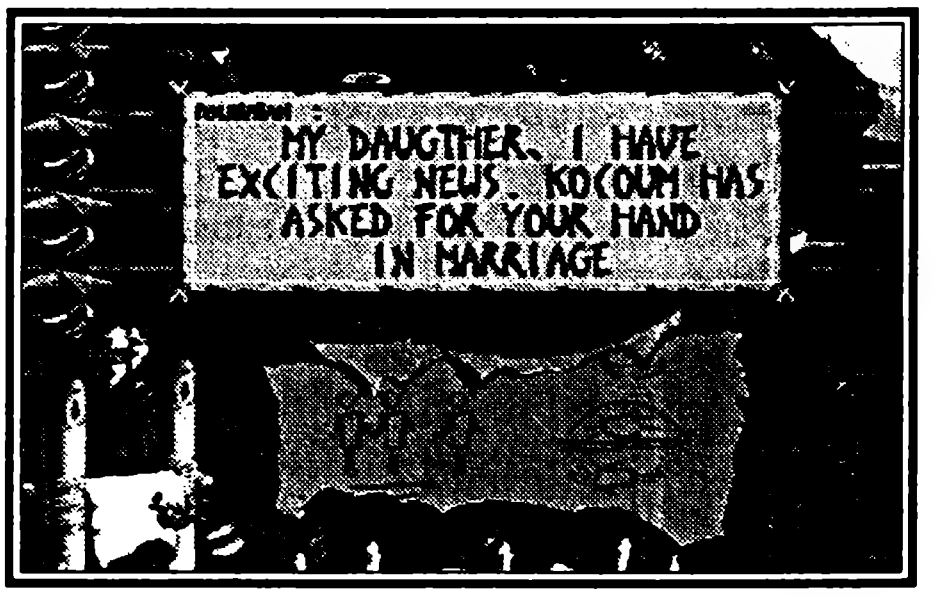
чужаки вам тут на фиг не нужны, и вообще всех их надо поскорее перебить, сокрушить, низвести, порубить в капусту, зажарить на медленном огне и употребить в печеном виде в пищу в качестве второго блюда, и так далее. Вот до чего доводит потакание своим недостойным страстям! Чтобы предотвратить переход от слов к делу, вам пришлось проползти за Кокумом, используя волшебную силу, чтобы он не начал идиотское мужское выяснение отношений, присвоив сей разборке из-за барышни гордое название национально-освободительной войны. Проползти-то вы проползли, но этого явно недостаточно для прохождения этапа, и вы поспешили дальше. Тем более, что там, в лесу, один глупый медвежонок не послушался маму, полез сам на лерево за медом, а теперь не может самостоятельно спуститься вниз, потому как еще не совсем дорос для подобных подвигов. Сидит мишка на дереве и ревет на весь лес, чтобы помогли спуститься. Устал, бедолага, продрог, проголодался и к маме хочет. Так что без вас тут, сами понимаете, обойтись трудновато. Конечно, мишка на дереве с вашей помощью оставался недолго, после чего вы получили медвежью способность пугать некоторых наиболее слабонервных пришельцев, нажимая кнопку A и стоя при этом на земле обеими ногами. И для того, чтобы проверить эффективность этого приемчика, вам не пришлось далеко ходить, потому что один из чужаков, непонятно как оказавшийся поблизости, тут же был на всякий случай перепуган до смерти, стоило ему лишь чуть-чуть обнаружить агрессивные намерения.

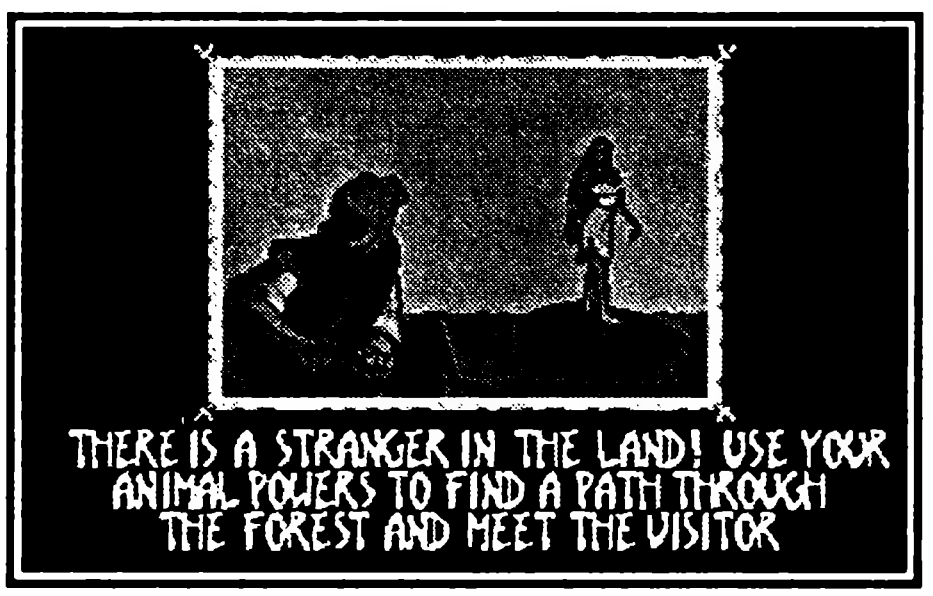


Но дальше вам с енотом пришлось хорошенько пошевелить мозгами, чтобы придумать, как устроить переправу над ущельем и скинуть непугливому дядьке прямо на голову улей. Причем полный кусачих пчел, которых, конечно, можно не бояться, но только до тех пор, пока они на тебя не накинутся целым роем. Так что кидайте на голову этому толстокожему дяде улей, не пожалеете, ретируется как миленький. И снова природная сообразительность вас не подвела, но здесь возникло этакое внезапное обстоятельство, которое сразу все что можно усложнило, то есть ни с того, ни с сего наступила ночь. Причем это вам не Санкт-Петербург, город белых ночей, придется действовать в полной и кромешной тьме. Но тут появляется добрый филин, которого вам так повезло встретить, и наделяет вас способнос-

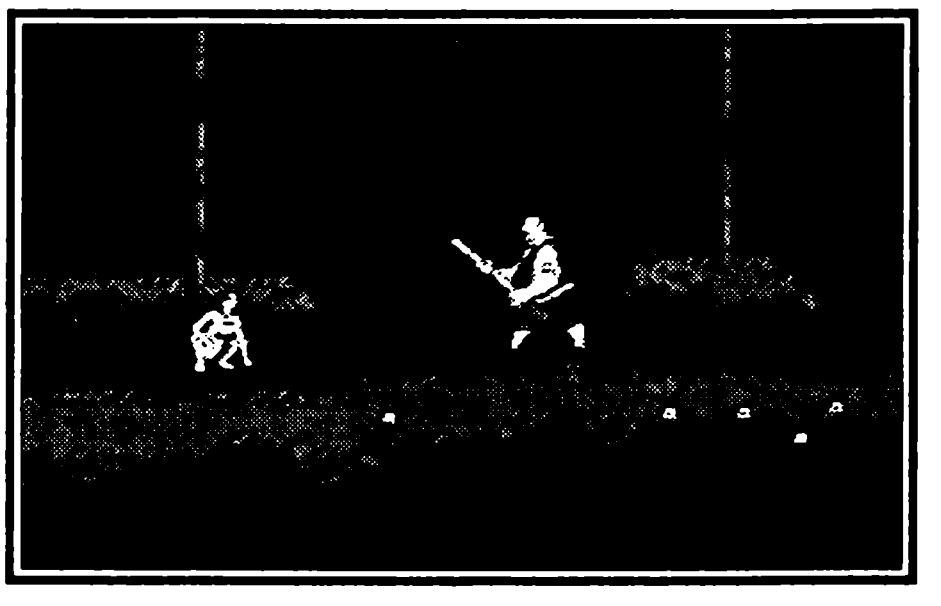


тью видеть в темноте. Как вовремя! Именно эта способность помогла вам найти первых поселенцев и напугать трусов, спрятаться за кустами от патрульных и ловко, не разбудив, миновать спящих, после чего незамеченной пробраться через лагерь. И даже подслушать капитана пришельцев, который в задушевной беседе с самим собой откровенно признался, что имеет намерение хорошенько разграбить и уничтожить индейские поселения, что уж, конечно, совсем нехорошо с его стороны. Но это еще не все, ибо дернула же вас нелегкая помочь еноту забраться на корабль пришельцев в поисках Джона Смита. На корабле оказался маленький щенок, который не упустил счастливой возможности немножко поиграть с вашим дружком, будучи полным несмышленышем, щенок не разбирался ни в артиллерии, ни в геополитике, по воле случая и собственной глупости он загнал перепуганного енота на ближайшую пушку. Пушка, в свою очередь, откатилась назад, прямо мимо горящего ящика, и раздался небольшой выстрел, по своим последствиям сопоставимый разве что только с легендарным выстрелом крейсера «Аврора» в октябре 1917 года, в России. Потому что ни индейцы, ни поселенцы не поняли, что произошло, но на всякий случай немедленно напали друг на друга, решив, что началась война. Так что у вашей героини теперь возникли большие проблемы с поиском Джона Смита ради тихих любовных утех. Тем более, что замыслы пришельцев нам уже известны, так что пусть мужики повоюют, коли они жить без этого не умеют, а вам нужно найти и спасти любимого, и чем скорее, тем лучше.

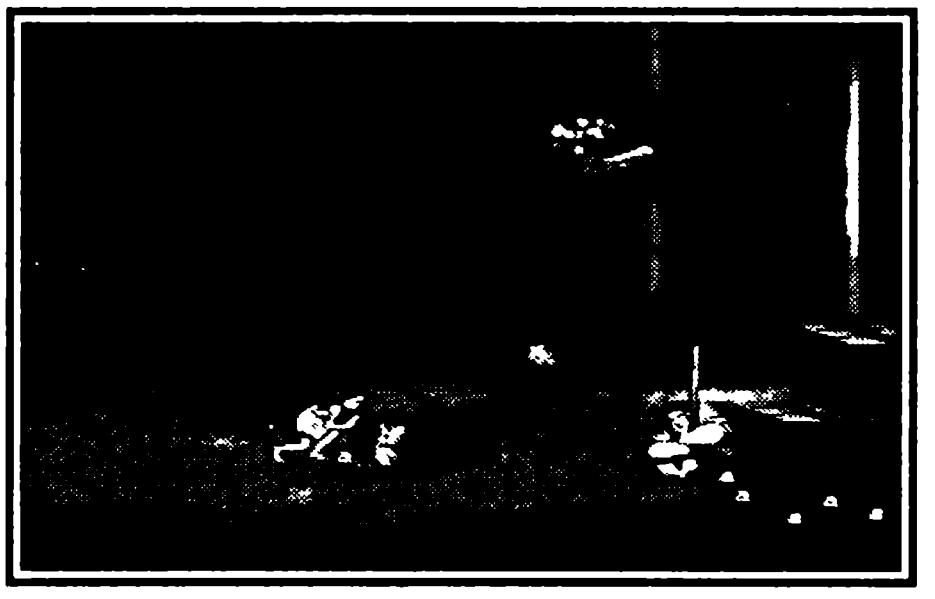




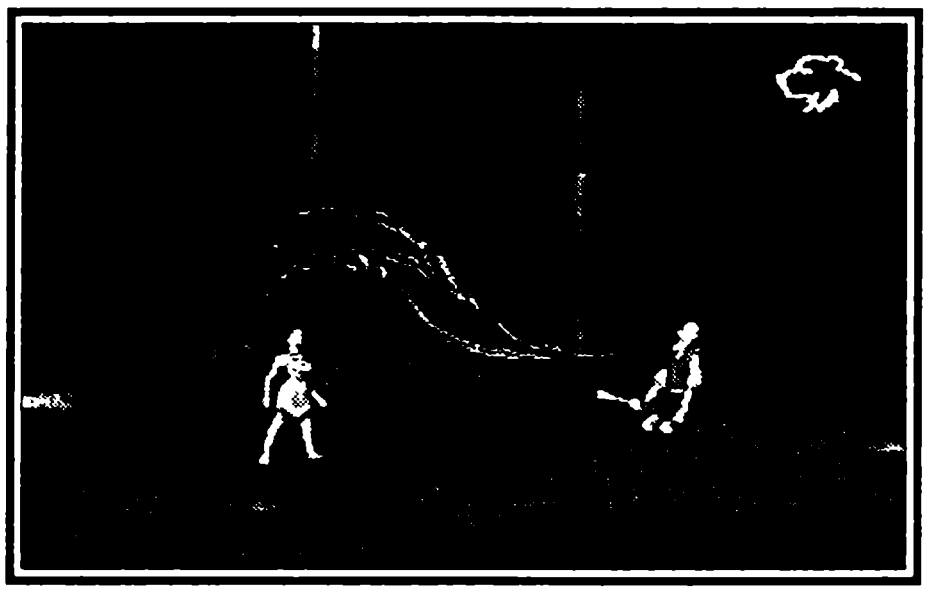
Скоро сказка сказывается, да не скоро дело делается. Трудно, очень трудно вашей героине искать Джонни, тем более, что его здесь нет. И повело ее девичье сердце вверх, то есть буквально в гору, потому что это единственный реальный путь с поля боя. Ну и высоченную же скалу вы, однако, выбрали. А едва вы на нее взобрались, как уже надо сигать с нее. Это стоило же лезть так высоко, чтобы пасть так низко! Хорошо, хоть речка внизу предусмотрена. Выбравшись же на берег, вы наконец-то встретили своего бледнолицего друга Джона Смита. Но недолгим было ваше счастье, потому как на вас налетел в припадке вполне законной ревности Кокум, который, недолго думая, сшиб вашего приятеля с ног, но тут же пал от руки неизвестного героя-поселенца, который успел вовремя подоспеть на помощь Джону. Итогом же



сего ночного приключения стала поимка вашего разлюбезного Джона Смита индейским племенем, которое сразу же приняло решение казнить беднягу, чтоб не выпендривался, а поселенцы в отместку тоже решили не ждать у моря погоды, а быстренько уничтожить деревню индейцев. И вот вам ситуация — остановить поселенцев может только Джон, а спасти Джона можете только вы. Чем вы и намерены заниматься хоть весь четвертый этап.



Так что стоит записать пароль «сова B34TL», выслушать дух старого дерева, поведавший, что вашего друга казнят на рассвете, а первые лучи солнца уже показались над горизонтом. И ждет вашего любезного дружка смерть мало того, что неминучая, так еще и особо ужасная, ибо не изобрели еще индейцы своего знаменитого топора-томагавка, так что просто вышибут они ему мозги при помощи каменного молота. А так как ваша героиня не относится к племени современных барышень, которые из ложно понятого чувства собственного достоинства вследствие очень серьезного образования готовы и не на такое пойти, лишь бы узнать, что там у милого в мозгах на их счет содержится, то придется ей поторопиться и использовать всю свою силу и силу животных, заключенную в ней. И вы побежали. Вы бежали как олень, летели как птица, крались как волк, использовали свою собственную смекалку и силу медведя, чтобы миновать поселенцев, вы ныряли как выдра и плыли как рыба, при этом вы еще совершали гигантские прыжки. И сколько бы вам не пришлось затратить на это сил, вы достигли своей цели вовремя, не дав убить своего дружка!



И все это для того, чтобы немного побыть с ним рядом в полной любви и согласии, после чего он просто сядет на кораблик и уплывет от вас навсегда, потому что он, видать, не такой дурак, чтобы ради ваших прекрасных глаз пропасть ни за понюшку пороха в этой дикой Америке, где кроме прелестных девушек обитает такое множество всяких опасностей и неприятностей. Так что и мультфильм, и игра в конечном итоге несут не слишком ясную смысловую нагрузку. Не то она про то, что все мужчины сволочи, не то про то, что бабы сами дуры, не потому что дуры, а потому что бабы. Впрочем, какая разница нам, любителям чужих приключений, зависящих от того, успеем ли мы вовремя нажать кнопку. Мы с вами — молодцы, прошедшие игру до конца, а кто там после куда уплыл и не приплыл ли обратно — это уже проблемы Покахонтас.

RED ZONE

КРАСНАЯ ЗОНА

Time Warner ● Количество игроков 1 ● Имитатор вертолета
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆☆

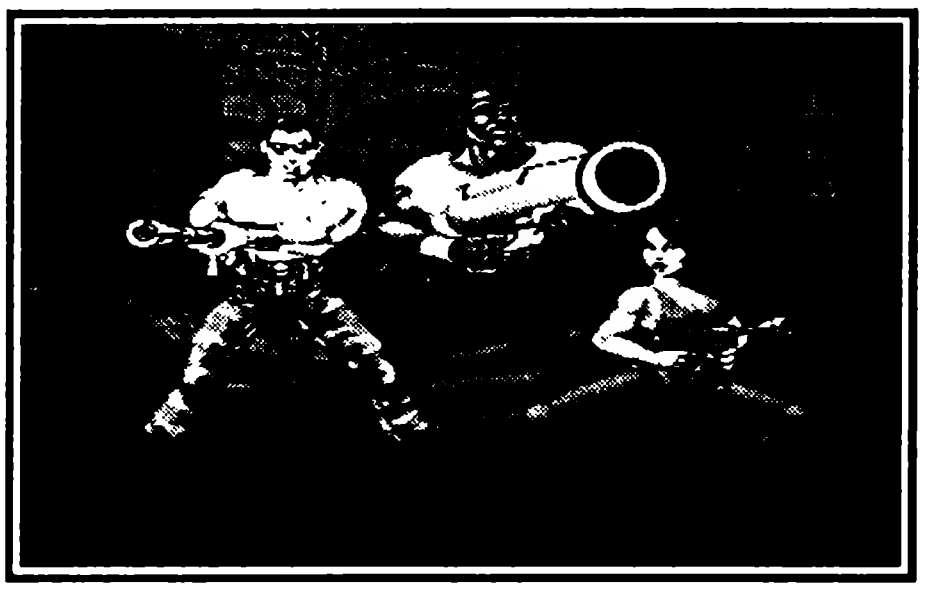
Игра очень напоминает один из страйков (Desrt Strike, Jungle, Urban Strike и т.д.). Вам снова предстоит лететь на вертолете и уничтожать вражеские укрепления, бункера и склады. На этот раз вам необходимо спасти мир от нависшей над ним ядерной угрозы, так как в стране Зюристан неожиданно пришел к власти лидер местных террористов И. Ретрович и стал угрожать всему миру расправой.

Предыстория

В течение года Ретрович захватил четыре небольших государства и явно не собирался на этом останавливаться. В связи с этими событиями ваш спецотряд получает чрезвычайно важное задание, провал которого означает гибель всего человечества.

Управляете вы боевым вертолетом АН-64В «Апач», который имеет на борту два вида вооружения — крупнокалиберный скорострельный пулемет (CANNON) и ракеты трех разновидностей: самонаводящиеся класса воздух-воздух (STINGER), управляемые системой захвата цели (HELLFIRE) и противотанковые ракеты (ROCKETS). Количество ракет, которое ваш вертолет сможет на себе тащить, довольно невелик, но зато всегда есть пулемет и почти неограниченный боезапас для него, так что при должных навыках можно уничтожить все объекты, которые вам попадутся. Правда, сначала вам придется как следует изучить возможности противника, изучить месторасположение дополнительных боеприпасов (на карте они обозначаются буквой «А»), топливных баков (F) и ремонтных устройств (R). Во время полета в правом верхнем углу экрана отображается карта местности, составленная радаром. Под картой расположен индикатор состояния вашего вертокрыла. Слева на этом индикаторе (красным цветом) указана суммарная энергия технических систем, а справа (зеленым цветом) количество оставшегося топлива. Если хоть один из этих индикаторов достигает нулевой отметки, ваш вертолет красиво взрывается, а весь мир поглощает пучина ядерной войны. Любое попадание или столкновение вертолета с другими объектами наносит ему некоторые повреждения, которые приводят к выходу некоторых систем из строя. Можно, например, остаться без радара или без хвостового винта (что значительно хуже, так как в этом случае вертолет становится практически неуправляемым). Цели миссии на карте изображены красными квадратами. Очередная ваша мишень мигает, на границе игрового экрана при этом видна красная точка — указатель направления. Поскольку ваши пере-

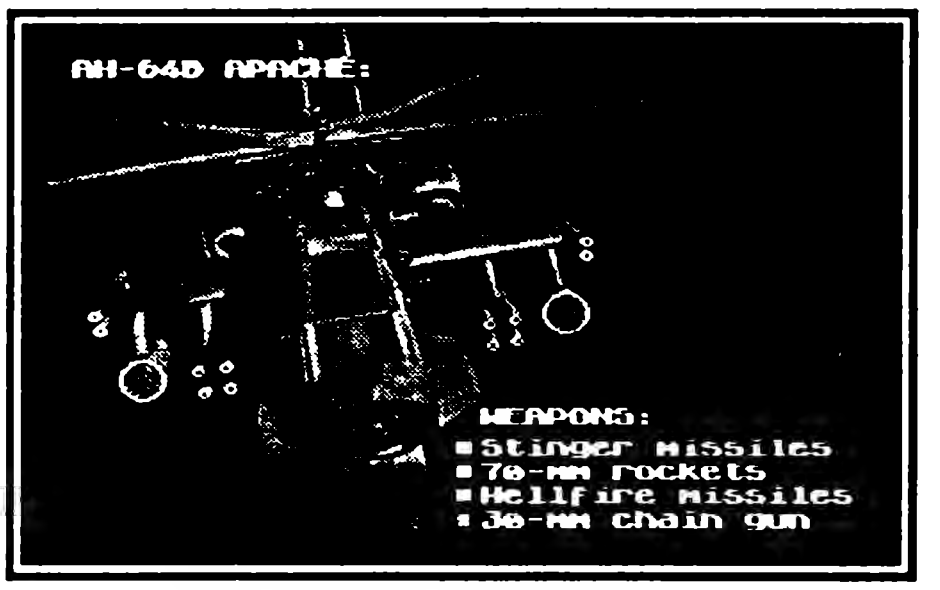
мещения в пределах карты ничем не ограничены, то порядок выполнения целей миссии вы можете для себя немного поменять. Правда, учтите, что на некоторых миссиях вражеские объекты требуется уничтожать со строгой определенностью, так что самодеятельность не всегда бывает оправданна. Нажав любую кнопку на экране глобальной карты, вы задействуете бортовой компьютер. В верхней строке расписан ваш арсенал, справа на чертеже вертолета красным цветом указаны поврежденные участки. Помимо более подробного описания миссий, в режиме глобальной карты вы можете сменить масштаб (SAT.MAP, 1:1, 1:2, 1:4) и запросить информацию о любом изображенном на ней объекте — от бункера, управляющего системами ПВО, до последнего пехотинца (INFO). К сожалению, данные по расположению и состоянию вражеских войск в процессе игры не обновляются.



Управление

Влево/вправо — поворот вертолета
Вперед/назад — разгон или торможение вертолета
Вниз + C — подъем или сброс груза
A — пулемет в полете, выстрел из основного оружия во время бродилки
B — выстрел ракеты в полете, выстрел из второго оружия во время бродилки
A+B — установка взрывного устройства
C — смена ракет в полете, прыжок, активация рычагов и вскрытие ящиков в бродилке
Start — вход в режим карты во время полета

Техника



Пехота (personnel) — Ничем не защищенные и абсолютно безобидные людишки, при условии что вы на вертолете, а они бегают ножками по земле. В рейтинге, составляемом в конце игры, за них дают по 250 очков.

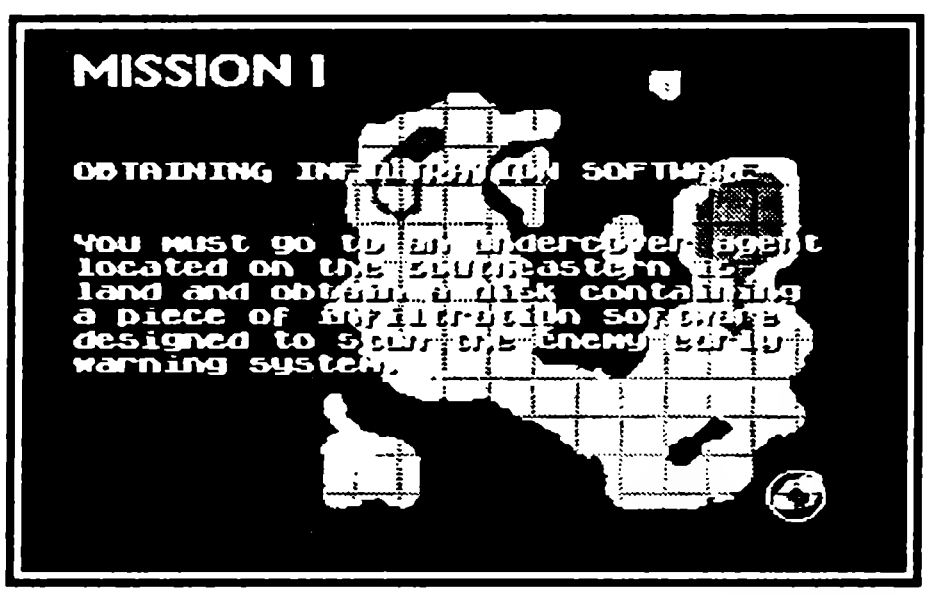
Ракетные установки — Ракетные установки могут быть двух типов. Небольшая зенитка (Rocket pad) — это стационарная пусковая установка с небольшой огневой мощью. Проще всего их уничтожать из пушки, залетев к ним с тылу. Большие установки (Missle pad) гораздо опаснее, так как усиленно отстреливаются шквалом самонаводящихся ракет, которые летают в любом направлении, причем с довольно приличной скоростью. Так как почти любое попадание самонаводящейся ракеты приводит к серьезным повреждениям (как правило, выходит из строя хвостовой винт), то постарайтесь расстреливать эти установки с максимально возможной дистанции ракетами «HELLFIRE». Стоимость ракетниц, соответственно, 500 и 2000 очков.

Танки (Tank) — Танки в этой игре — это что-то среднее между двумя типами ракетных установок. Танки способны медленно перемещаться на местности, вращать башней, ну и ведут себя прямо как танки. Средние по опасности противники и очков за них дают тоже средне — 1000.

Подводные лодки — Кто бы мог подумать, но подводные лодки (Submarine) — это настоящие монстры. Мало того, что у них сверхпрочная броня и на уничтожение одной подлодки приходится тратить целых две ракеты «HELLFIRE», так они еще и отстреливаются весьма неслабыми зенитными пушками. Старайтесь избегать встречи с этими подводными охотниками за вертолетами, за которых дают всего по 250 очков.

Катера (cannon boat) — Моторные катера довольно слабенькие противники и мало чем могут угрожать вашему вертолету. Правда, есть одна миссия, на которой эти шмокодявки будут вас порядком доставать, но в общем и целом не опасные противники. Дают за них по 250 очков.

Истребители — Истребители (MIG 21) охраняют некоторые особоважные стратегические объекты и способны довольно быстро разнести в клочья ваш вертолет. Единственный способ спастись от вражеских самолетов — это своевременно запустить по нему «STINGER». Ракету следует запускать в направлении, указанном цифрой, причем до того, как счетчик обнулится. За самолеты дают по 500 очков.



Вертолеты — Как и следовало ожидать, на вооружении у противника тоже есть летающие вертушки (Helicopter), хоть и встречаются довольно редко. Можно, конечно, расстрелять вертолет противника из пулемета, но лучше не пожалеть ракету «STINGER» и как можно быстрее сбить эту надоедливую цель, иначе рискуете оказаться в несколько не удобном положении. За вертолет дают аж 5000 очков.

Джипы — Джипы (Jeep), кажется, вообще не стреляют по воздушным целям, а следовательно, совершенно не опасны, хотя и дают за них по 250 очков.

Ваш спецотряд

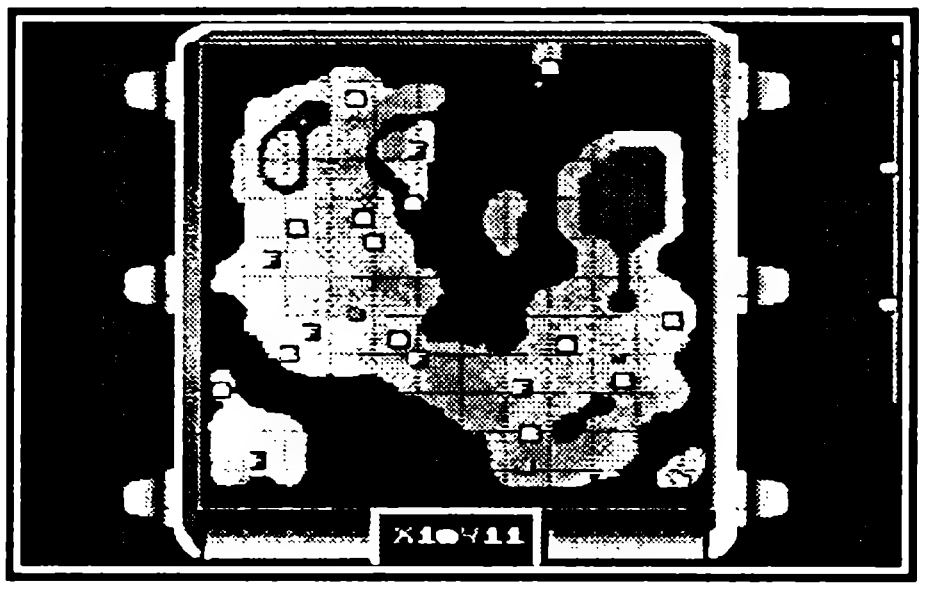
После посадки вертолета, перед тем как зайти во вражеский бункер, вам предложат выбрать одного из трех коммандос:

Шейдс — Шейдс вооружен автоматической винтовкой AR-15 и гранатами. Учтите, что создатели этой игрушки очень сильно ушли в сторону от действительности и пули, выпущенные из огнестрельного оружия, летят чуть быстрее бегущего человека, так что от них можно запросто увернуться. Так как свою винтовку Шейдс держит в левой руке, у вас всегда (ну, почти всегда) есть возможность подойти к противнику так, что бы его пули ушли в пустоту, а ваши в его бронежи-

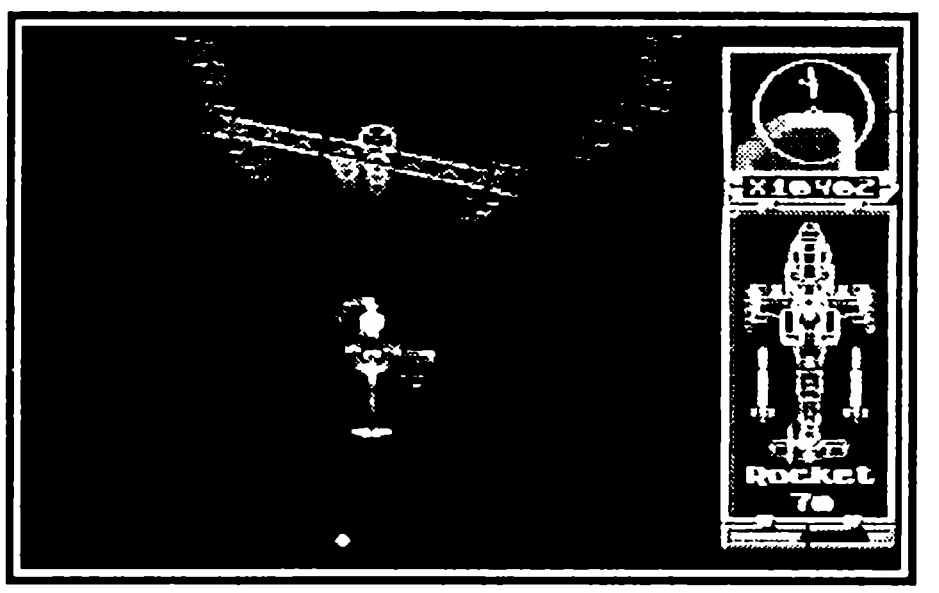
лет. Очень неплохо показали себя и гранаты, которые могут осколками зацеплять особо хитрых противников, спрятавшихся за углом.

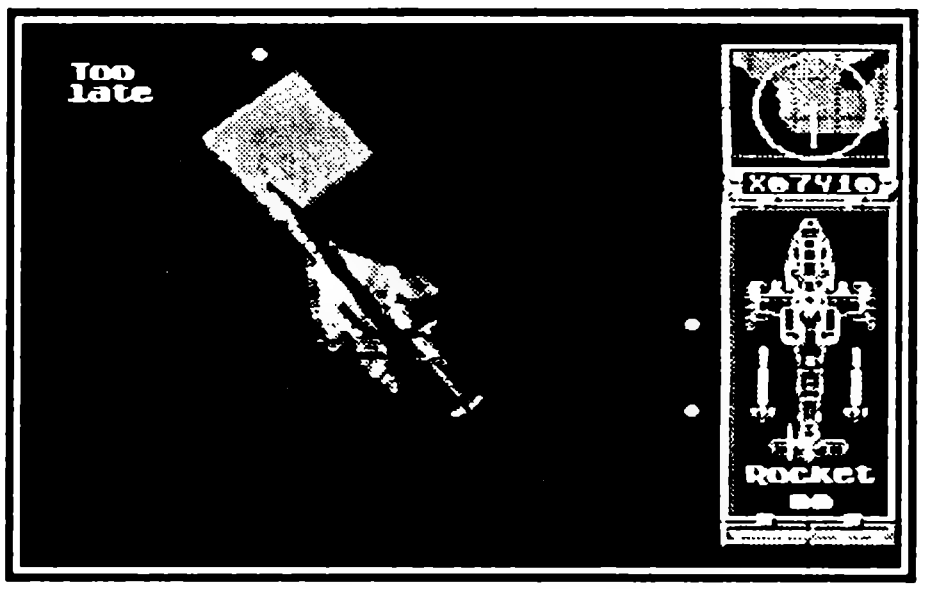
Рокко — Огромный негр Рокко, наверное, лучший боец в команде. Дело в том, что Рокко вооружен огнеметом — жутко мощным и, как показала практика, чрезвычайно эффективным оружием. Причем огнеметом вы сможете даже не целиться по противникам, а просто заливать огнем все пустое пространство впереди вас. Правда, Зюристанские солдаты несколько более огнеупорные, чем обычные люди, и даже уже пылающие как факелы, способны некоторое время по вам стрелять. Поэтому лучше всего заливать сектор огнем, после чего отходить немного назад и спокойно ждать, пока все прогорят. Вместо гранат у Рокко есть ракетница. Ракеты летят немного дальше гранат и по мощности немного мощнее, но зато они не могут преодолевать препятствия.

Мираж — Настоящая амазонка, вооруженная автоматом «Узи» и набором метательных ножей. Автомат мало чем отличается от винтовки, которой пользуется Шейдс, а ножички хороши тем, что убивают любого противника с первого попадания. Плюс в случае, если вы промазали, вы можете подобрать свой нож и снова его метнуть.



Для более быстрого перемещения по пересеченной местности ваши супергерои могут воспользоваться прыжками (кнопка C), правда, не стоит слишком увлекаться, так как можно и пострадать (например, спрыгнуть ненароком в пропасть). Время от времени вам будут попадаться ящики со всевозможным снаряжением: ящик с крестом на крышке — это аптечка, которая восстанавливает примерно треть здоровья, буквами A и G обозначаются ящики, которые пополняют запас оружия, а ящики с буквой E — это пять взрывных устройств, с помощью которых можно пробиться в ранее недоступный участок. Осыпающийся пол выделяется цветом плит покрытия, так что будьте внимательны. Па-



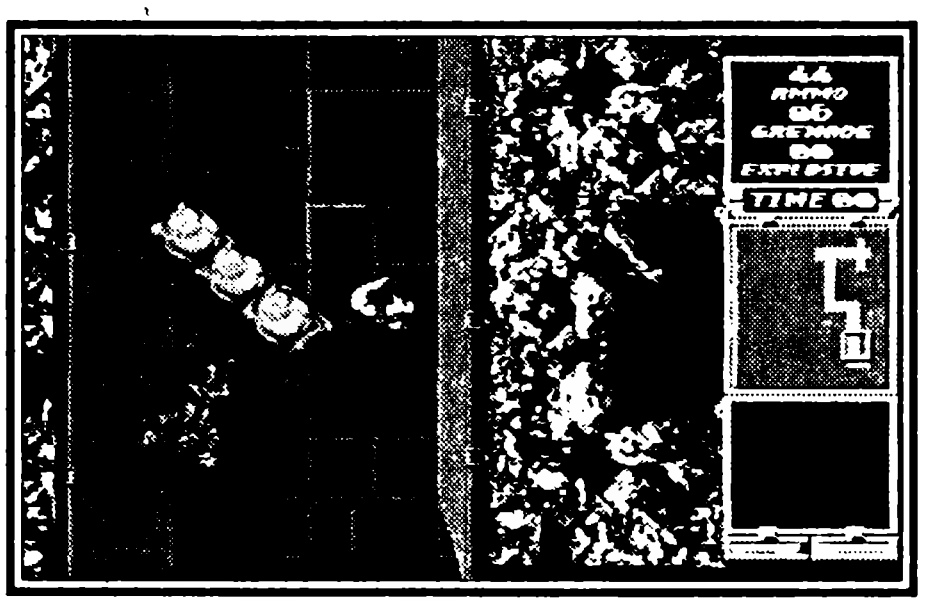


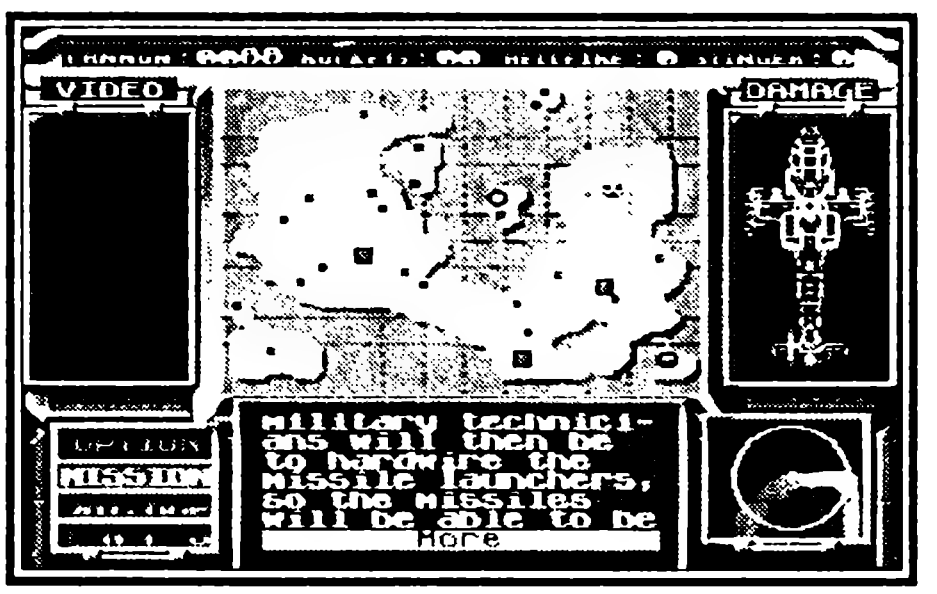
дение в воду или лаву сразу смертельно, так что прыгайте осторожней. Если вы видите в проломе пол нижнего этажа, то можете смело прыгать вниз. Чтобы вскарабкаться обратно, нужно нажать кнопку прыжка и края подъема. Половина миссий заканчивается пробежкой по бункеру на время. Правда, если вы не уложились в заданное время, но у вас еще остались живые коммандос, то победу вам все-таки засчитают.

Описание миссий

Миссия 1

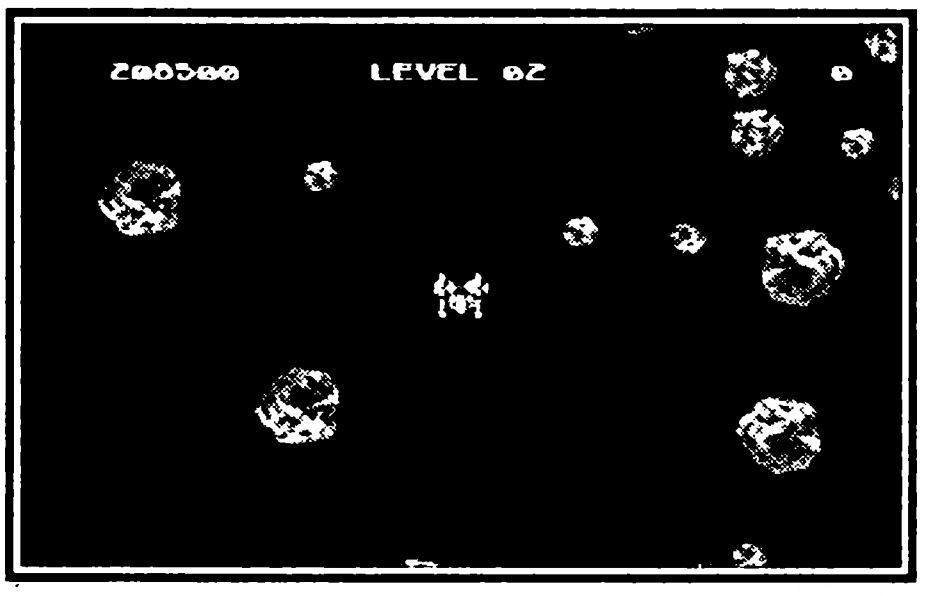
Для того, чтобы предотвратить немедленный запуск ракет, первое, что вам предстоит сделать — деактивировать вражескую систему раннего обнаружения. На остоновке в юго-восточном угу карты вы найдете нашего шпиона, у которого есть дискета с вирусом для главного военного компьютера Зюристана. Правда, есть одно но. Если вы будете проходить миссию в такой последовательности, то вас обнаружит вражеский радар и вам придется за тридцать секунд уничтожить реактор, питающий скорострельную защиту радара, и сам радар со всем персоналом. Вся хитрость в том, что уничтожить радар вы можете еще до посещения шпиона. Еще одна проблема, с которой нужно разобраться как можно скорее — военный аэродром на северо-западе, на котором базируются Миги. На самом деле, план уничтожения аэродрома занесен на третью миссию, но в этом случае вам каждый раз, пролетая мимо, придется сбивать как минимум два самолета из шести выходящих на старт. Поэтому имеет смысл разобраться с персоналом аэродрома как можно скорее.



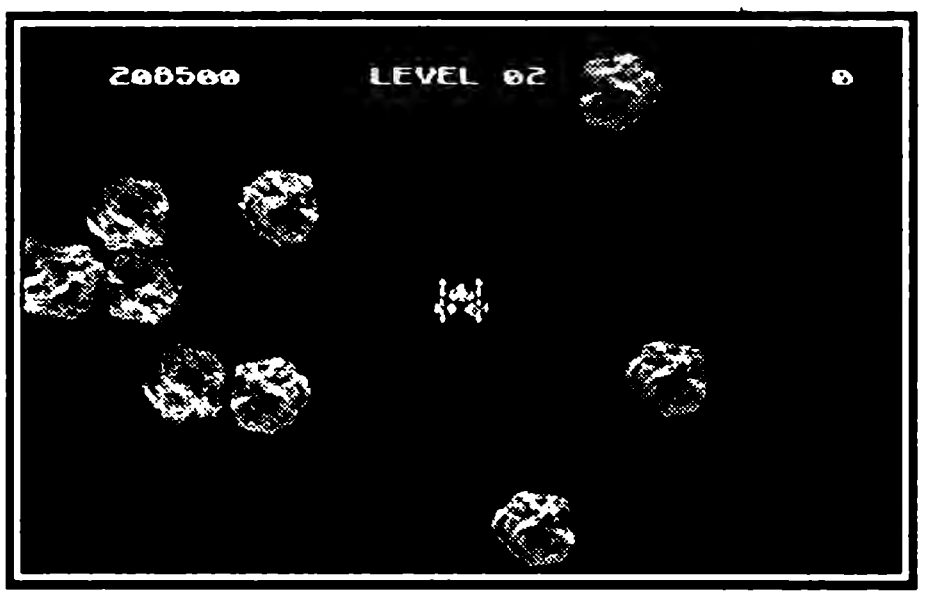


Миссия 2

Полученный вирус нужно как можно скорее скормить терминалу в бункере рядом с уничтоженным радаром.

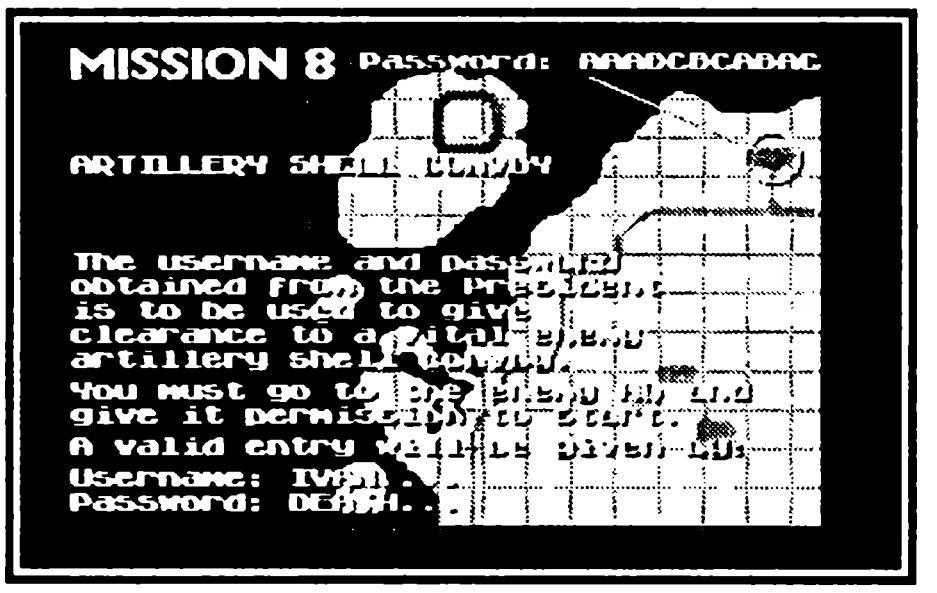


Миссия 3



Уничтожив воздушное прикрытие вражеской базы на юге, вы сможете по подземному туннелю пробраться на ракетное хранилище, рядом с котором почему-то не оказалось посадочной площадки. Под землей передвигайтесь очень внимательно и осторожно, так как там полно ловушек. После того, как вы доберетесь до терминалов и включится отсчет времени, вам придется быстро пробежаться по рельсам, уворачиваясь от тележек с боеголовками, до центрального компьютера базы.

Миссия 4

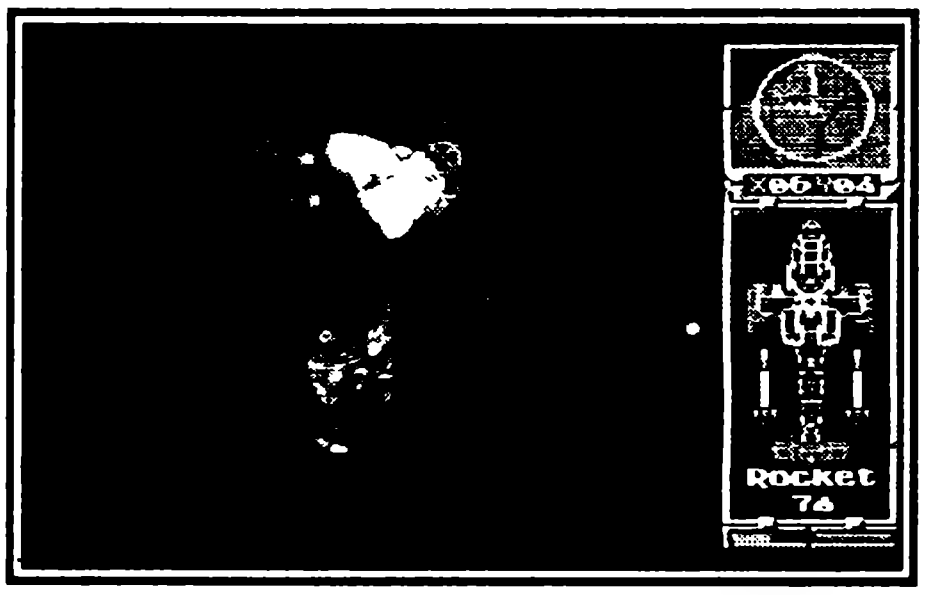


Теперь вам предстоит последнее задание на этой карте — уничтожение подводной лодки. Подлодка окопалась на северном острове и не желает с него вылезать, так что придется горе идти к Магомету. Единственные ворота охраняются группой больших зенитных установок, которые придется уничтожить. Пролетите в центральный коридор и разберитесь с охраной, прежде чем проникнуть за ограждение. Теперь медленно и осторожно продвигайтесь вперед, планомерно зачищая территорию от врагов. Уничтожьте подлодку и летите назад. Учтите, что коридор, ведущий к выходу, тщательно заминирован, так что аккуратно подлетайте к балкам-ловушкам и, когда они начинают падать, быстро отлетайте на безопасное расстояние.

Миссия 5

Это, наверное, самая сложная миссия в игре. Почему-то практически в любой момент вас могут обрадовать надписью «Нарушитель замечен», после чего произойдет запуск ядерной ракеты, хотя это должно происходить только после взрыва нефтехранилища. Вход на топливный склад находится в центре лабиринта, охраняемого вертолетами. Чтобы найти верный путь в этом лабиринте, летите вдоль левой стены и держите палец на кнопке запуска ракеты «STINGER». В лаборатории не приближайтесь близко к бочкам с зелеными токсичными отходами, это вредно для здоровья. Лучше расстреливайте эти бочки издалека или, пододвинув бочку с крышкой к остальным бочкам, установите на нее взрывное устройство и ретируйтесь назад! Оставьте одну мину на ленте транспортера. Теперь с помощью образовавшейся дуры вы сможете вовремя попасть на ракетодром. Истребителей на стартовой площадке не окажется, но вот ракеты стоят как ни в чем не бывало и уже готовы к старту. Всадите две или три ракеты «Hellfire» по пусковой площадке, и если что уцелеет, то расстреляйте его из пулемета. Если вы не успеете этого сделать, всему человечеству придется весьма несладко.

Миссия 6



После того, как посетите лагерь союзников, летите на штурм электростанции. Переключая рычаги и взрывая кабели минами, вы должны добраться до генератора, питающего ворота тюрьмы, в которой два года содержится бывший президент страны. Избавиться от преграждающих путь энергетических щитов можно, стреляя по боковым контактам на этих щитах. Тюрьма охраняется гораздо слабее станции. Вдоль стен развешены узники, один из которых исхитрился стащить ключ от кандалов президента. Второй ключ можно найти у одного из убитых охранников. Освободив президента, вы должны успеть за одну минуту протолкать кушетку с ним к выходу, так как президент настолько ослаб, что своими ногами ходить не может. Остальных пленников можно даже не пытаться спасать, никому они не нужны.

Миссия 7

Задача этой миссии — охранять удирающий транспорт от кучи танков и джипов, а в последствии и от целого флота небольших катеров. По мере обстрела из транспорта выпадают спасенные вами пленники, и как только выпадет президент — миссия будет провалена. Ракеты класса «Hellfire» лучше приберечь для конца миссии, так как там на транспорт набросятся с десяток катеров-камикадзе и с одним пулеметов вы вряд ли справитесь.

Миссия 8

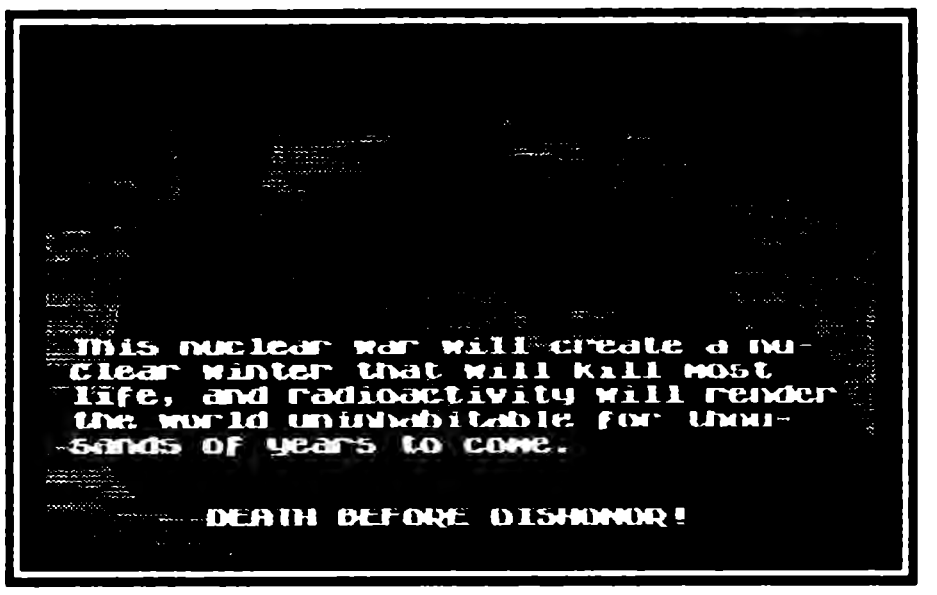
Нынешний диктатор страны Зюристан скрывается в хорошо укрепленном бункере и наотрез отказывается выходить наружу. Для того, чтобы пробиться в этот бункер, необходимо воспользоваться супер-пушкой. Но вот беда, для пушки-то нет патронов! Придется для начала сгонять к штабу и отдать приказ небольшому конвою поддержки, стоящему неподалеку. Бункер штаба очень сильно напоминает самый первый бункер, но здесь для запуска программы вам придется ввести пароль, полученный у президента. Выбирайте буквы нажатием вверх/вниз и вводите их нажатием любой из кнопок.

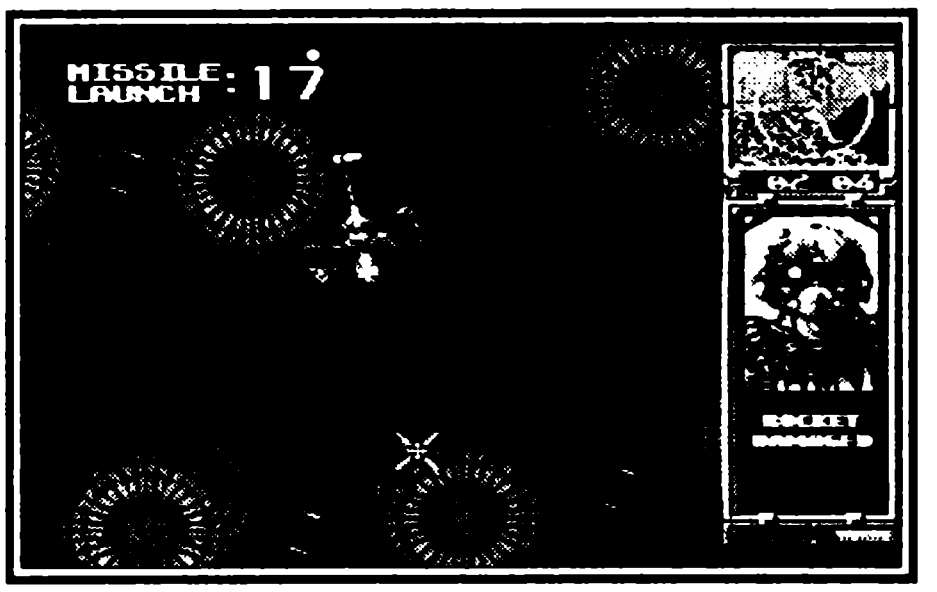
Миссия 9

Не спешите уничтожать конвой грузовиков. Пусть они для начала подвезут патроны поближе к пушке. Затем расстреляйте конвой и загрузите снаряды в пушку с помощью своего вертолета. Теперь спуститесь вниз, наведите пушку согласно показаниям радара и открывайте огонь.

Миссия 10

Главное в бункере — преодолеть первый участок пути. Встаньте лицом к правой части транспортера и, тщательно выбрав момент, прыгните на балку, соединяющую две ленты, тут же повторив прыжок. Попав на нижний этаж, сперва идите направо и переключите рычаг. Еще один рычаг включит конвейер. После того, как крюк подцепит ящик, цепляйтесь за него и держитесь крепче (кнопка C). На первом повороте лучше спрыгнуть и избавиться от солдат противника. На следующем повороте проберитесь в небольшую комнату с большой шестеренкой и уменьшите уровень лавы в центральном зале. Теперь вам осталось добежать до комнаты тирана и террориста и, подкравшись, вступить с ним в бой.

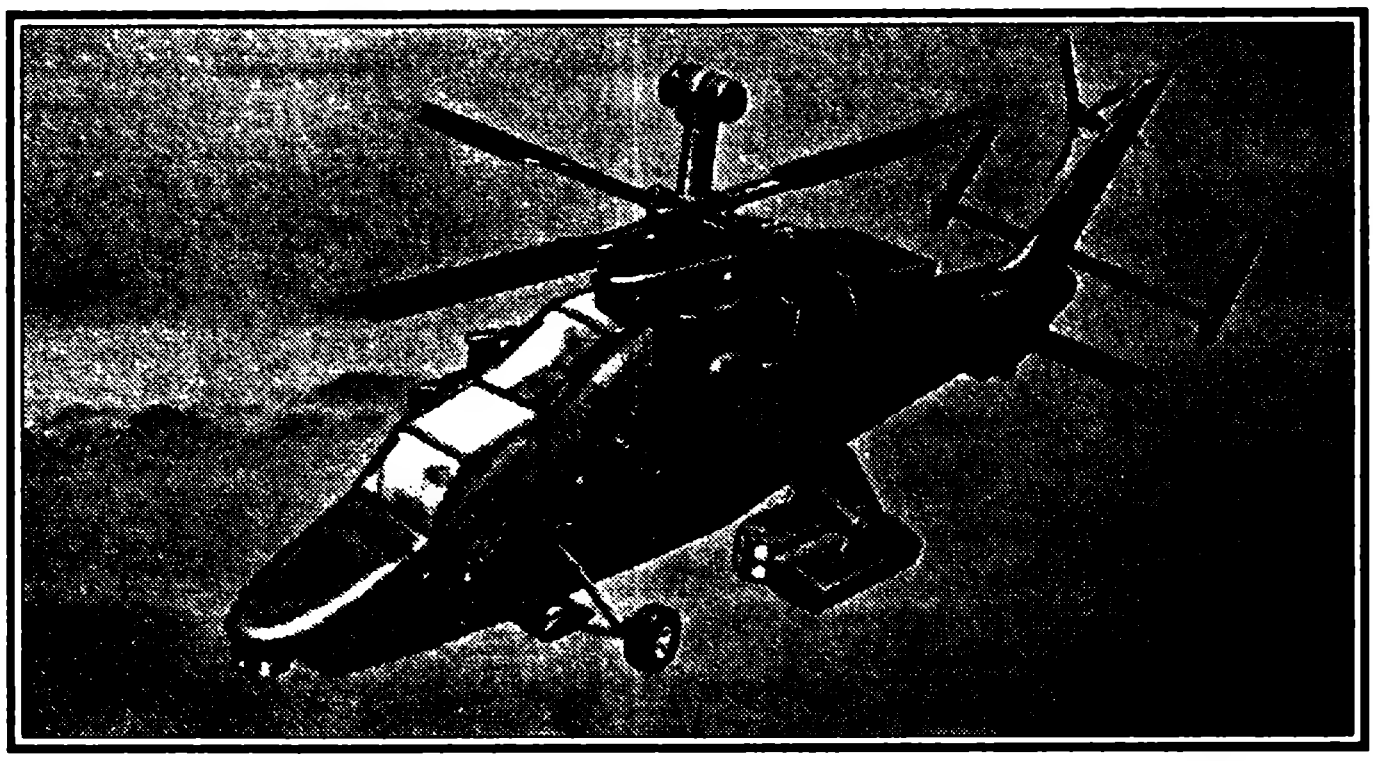




Пароли

Пароли есть только для первых восьми миссий, так как на две последние миссии пароли не даются.

1 миссия : BAABAACBCBA или BAACAA BAACA
2 миссия: ABACBCBCABA или ABBBABACBBC
3 миссия: ACCCBCABBCA или BAABAACBCAA
4 миссия: ABACBCBCACC
5 миссия: BAAABBBCCBB
6 миссия: ABBABCAABCA или ABBCAACACCC
7 миссия: BAAABBCAAAA или BAAABBAABCB



ROBOCOP VERSUS TERMINATOR

РОБОКОП ПРОТИВ ТЕРМИНАТОРА

Vergin ● Количество игроков 1 ● Боевик
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆☆

Создатели этой игры решили свести в жесткой схватке не на жизнь, а на смерть двух популярных, можно сказать, культовых, киногероев — Робокопа и Терминатора. Если быть более точным, одного-единственного Робокопа и целые толпы злобных терминаторов. С сюжетом создатели игры не стали особо мудрствовать — он в общем и целом повторяет сюжет «Терминатора». Суперкомпьютер Скайнет, которому доверили управление ядерными ракетами, начинает Третью Мировую войну с целью избавиться от человечества, а затем возглавляет войну роботов против остатков человечества.

В ходе этой войны Скайнет вспомнил о роботе-полицейском, созданном компанией OCP в довоенные годы. Скайнет хочет использовать технологию, по которой создавался Робокоп в борьбе против людей. Но у самого Робокопа немного другие планы — он собирается спасти человечество.

Игра радует максимально высоким для Sega качеством графики, а сам игровой процесс, заключающийся в тотальном уничтожении всего и вся, заставляет надолго забыть обо всем.

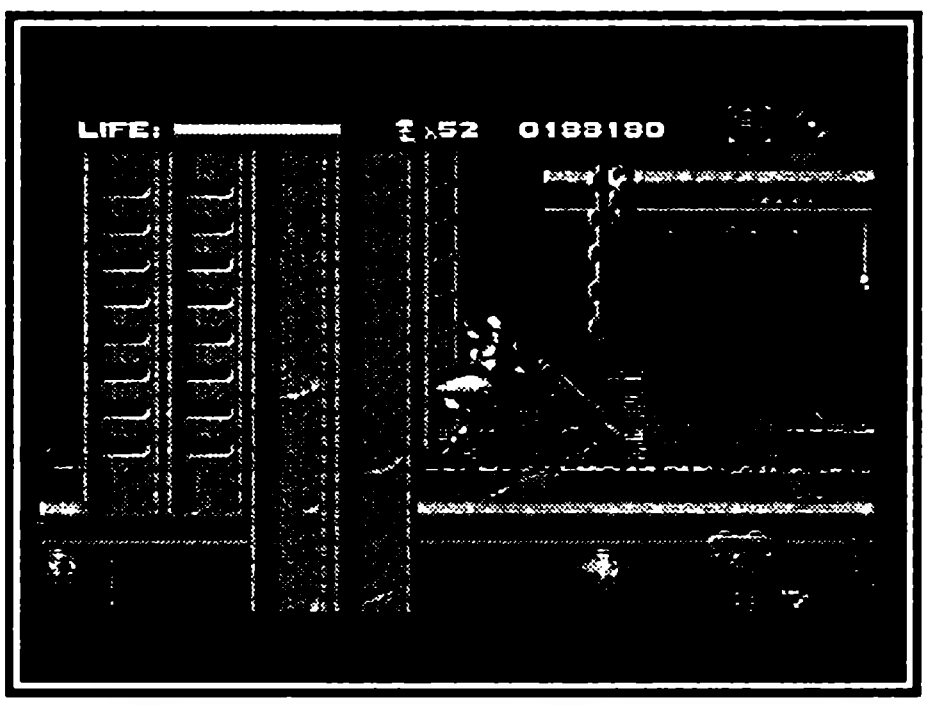
Настроечное меню игры

Difficulty — уровень сложности.
Уровней сложности всего три:

Wimpy — легкий
Normal — средний
Killer — убийственный

Уровни сложности отличаются друг от друга количеством жизней, с которым начинаете игру. На легком уровне в вашем распоряжении 7 жизней, на среднем 5, на убийственном 7. Кроме того, уровни сложности отличаются тяжестью повреждений, которые наносит вам вражеский огонь.

Казалось бы, жизней не так много, даже на самом минимальном уровне сложности, но не отчаивайтесь — за каждые десять тысяч очков дается дополнительная жизнь, к тому же дополнительные жизни в изобилии запрятаны в труднодоступных местах уровней (а мы еще и поделимся с вами секретом, как без всяких кодов набрать 99 жизней!)



Чем выше уровень сложности, тем больше повреждений наносит вам каждый вражеский выстрел.

Music is on/off — включить или выключить музыку. Музыка в игре выше всяческих похвал, так что выключать ее будет разве что полный извращенец.

Sound FX are on/off — включить или выключить звуковые эффекты.

Sound test — звуковой тест, здесь вы сможете послушать всю музыку и все звуки, какие только есть в игре.

Credits — титры. Может быть, вам интересно, кто именно делал эту замечательную игру.

Triggers are — расстановка клавиш.

Jump — прыжок

Fire — огонь.

Оставшаяся клавиша — смена оружия.

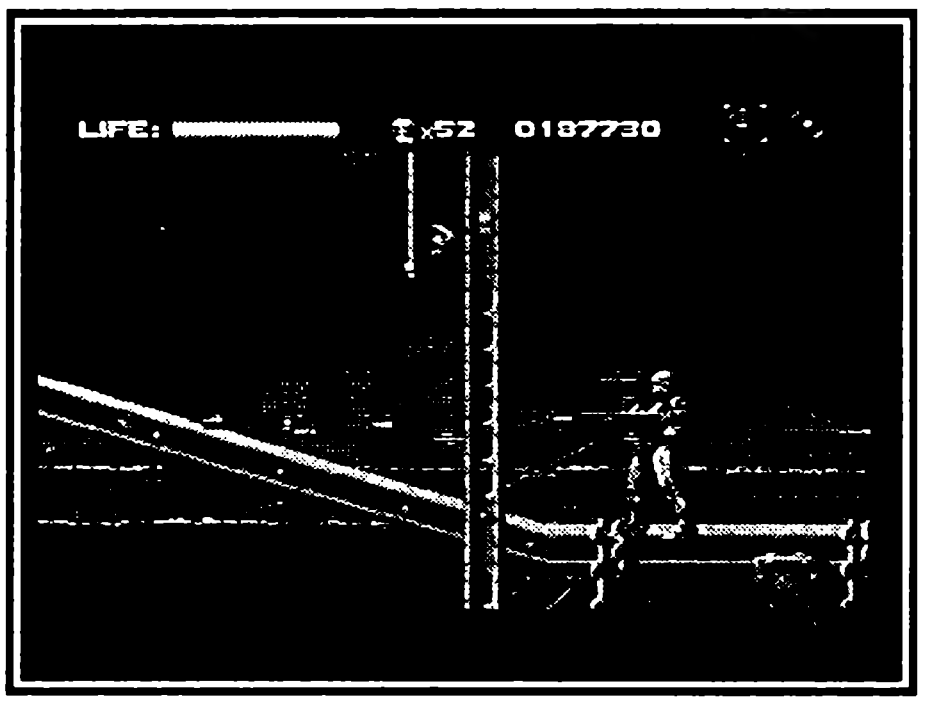
По умолчанию клавиши выставлены так:

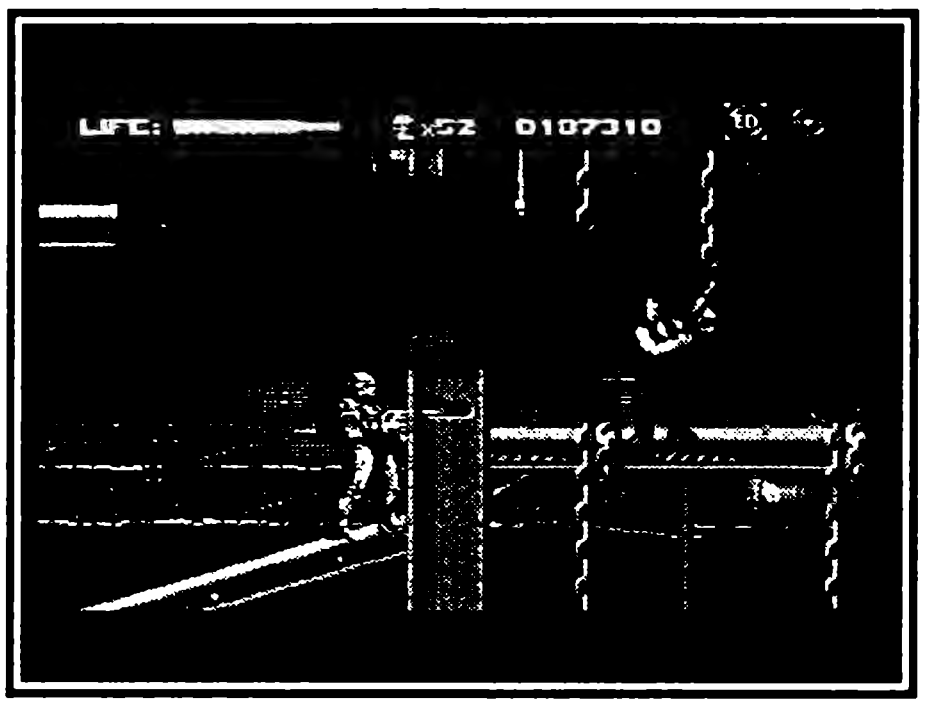
A — смена оружия

B — огонь

C — прыжок

Exit — выход из настроечного меню.





Оружие

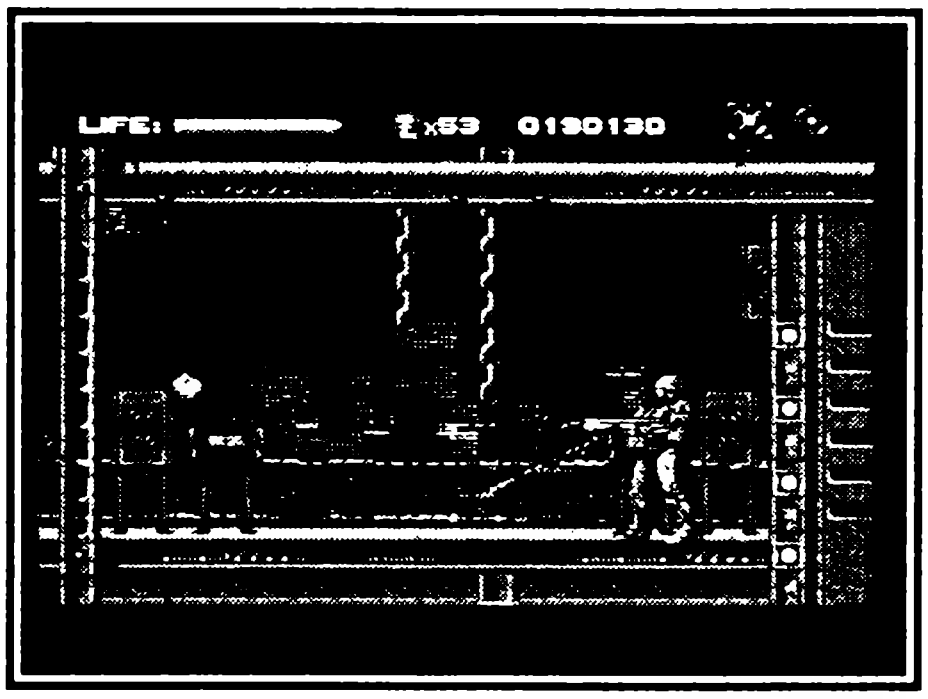
Оружия в игре более чем достаточно. Откровенно ненужных стволов нет — каждый вид оружия имеет свои достоинства и недостатки. Не забывайте — вы можете иметь при себе лишь два вида оружия и менять их при помощи клавиши A (по умолчанию).

В момент смерти то оружие, которое у вас выбрано, исчезает.

Пистолет Робокопа — самый первый вид оружия. Хорош на начальных уровнях игры. Далее рекомендуем обзавестись чем-либо более солидным и смертоносным.

Винтовка с разрывными пулями — хорошее оружие на ближней дистанции. Далеко эти пули не летят.

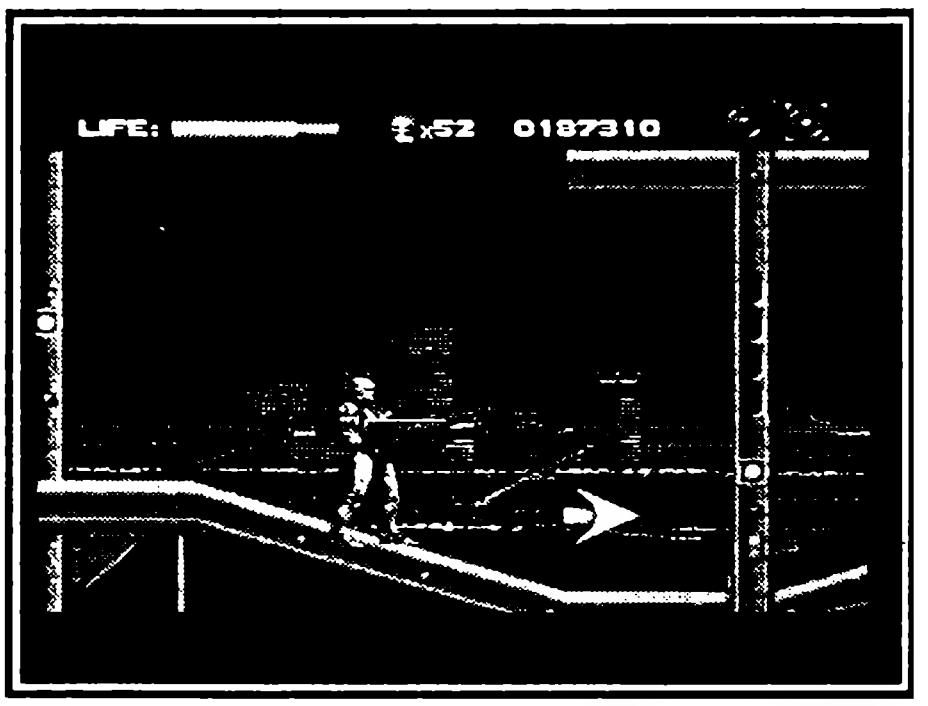
Винтовка с самонаводящимися пулями — вещь просто обалденная. Вы просто давите на клавишу «огонь», а пули сами ищут цели. С помощью этой штуки вы можете поражать даже те цели, которые находятся за пределами экрана.



Гранатомет — стреляет управляемыми гранатами. Вы выпускаете в воздух целое облако гранат, а затем управляете при помощи крестовины не только Робокопом, но и этим смертоносным облаком.

Плазменная винтовка — стреляет плазменными зарядами, которые расходятся широким веером. Основное достоинство, помимо большой зоны поражения, заключается в том, что плазменные заряды уничтожают вражеские выстрелы.

Пулемет робота ED204 — по сути дела тот же пистолет, только скорострельность его буквально на порядок выше. Этот вид оружия можно найти лишь на уровне OCP Office Complex в ходе ожесточенной разборки с самим ED204 или в конце игры, или на секретных уровнях (а еще можно воспользоваться кодом выбора оружия).



Красный лазер — тот же пистолет, только стреляет не пулями, а красными лазерными лучами, которые по своей поражающей способности ничем не отличаются от пуль. Особой ценности не представляет.

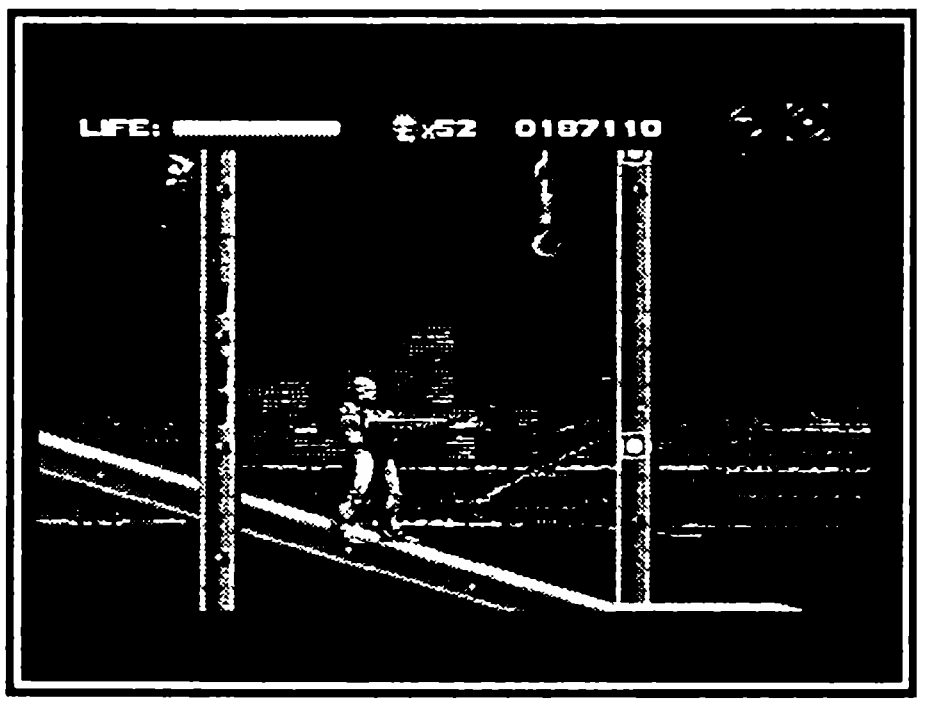
Белый лазер — основное достоинство этого оружия заключается в том, что оно с первого выстрела убивает терминаторов (правда, терминаторам в кожаных куртках требуется два выстрела, красным терминаторам — три, но встречаются эти терминаторы намного реже, чем обычные, которые на последних уровнях ходят буквально стадами).

Полезные предметы

Щит — временное (примерно секунд на пять) бессмертие. Идите вперед, не обращая на врагов внимания.

Банка с едой — Робокоп, как известно, является гибридом между человеком и машиной, а человеку, увы, время от времени надо что-то есть.

Голова Робокопа — дополнительная жизнь.



Полное описание

Trainer Level — тренировочный уровень

Тренировочный уровень — он и есть тренировочный уровень. Вас ждет небольшая разминка перед настоящими сражениями.

Вы просто идете вперед по улице, убивая всех, кто встретится на пути. Не забывайте стрелять по освещенным окнам — там тоже прячутся враги.

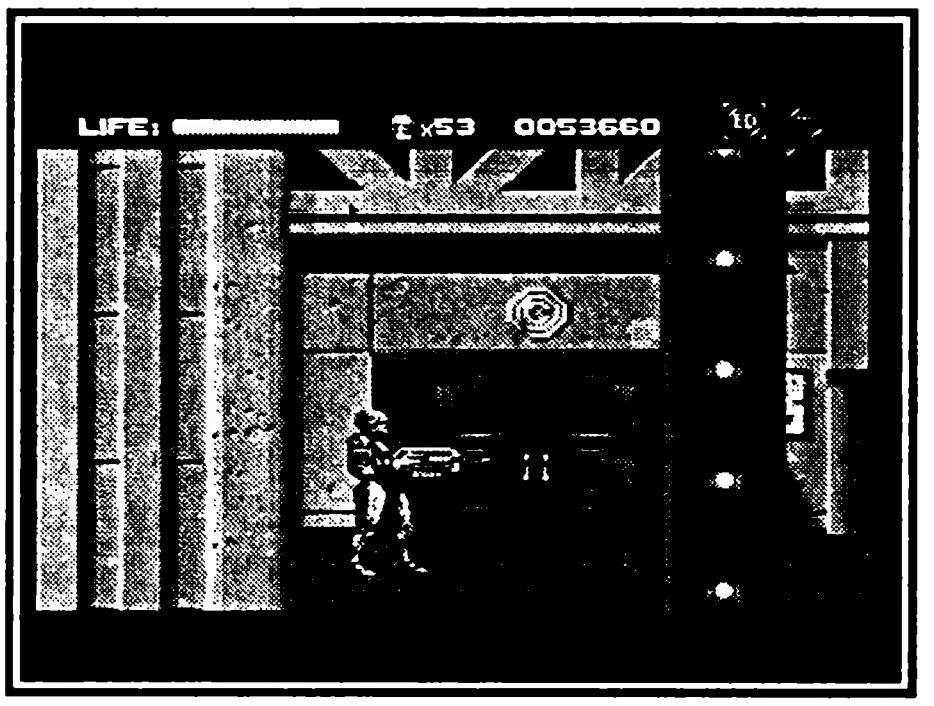
На этом уровне можно найти дополнительную жизнь — она находится на крыше небольшого здания, забраться на которое можно только прыгнув с лестницы, ведущей на соседнее здание.

Босс уровня убивается без всяких проблем, тем более что перед встречей с ним вы уже обзаведетесь серьезным оружием.

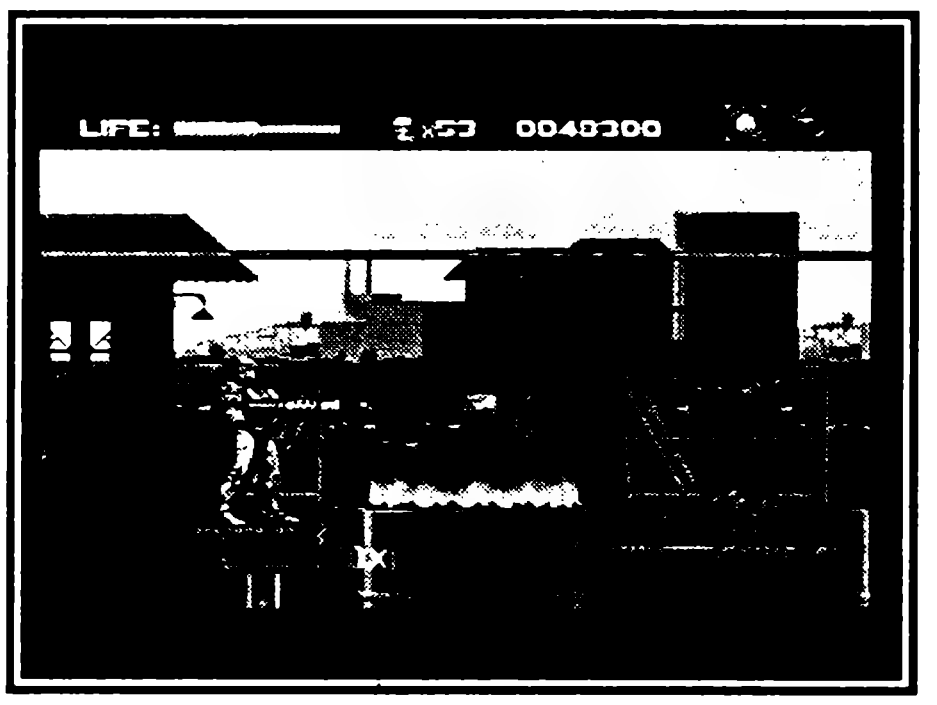
Streets of Detroit — Улицы Детройта

Уровень очень похож на предыдущий, только подлиннее и врагов на нем чуть побольше. Найти дополнительную жизнь можно, прыгнув с длинной перекладины внутрь дома, в пространство, скрытое стеной.

Кроме того, на уровне есть заложники (связанные парни, сидящие на коленях), которых необходимо освобождать — для этого необходимо просто коснуться их. Освобождение заложника имеет приятные последствия в виде полностью восстановленного здоровья.

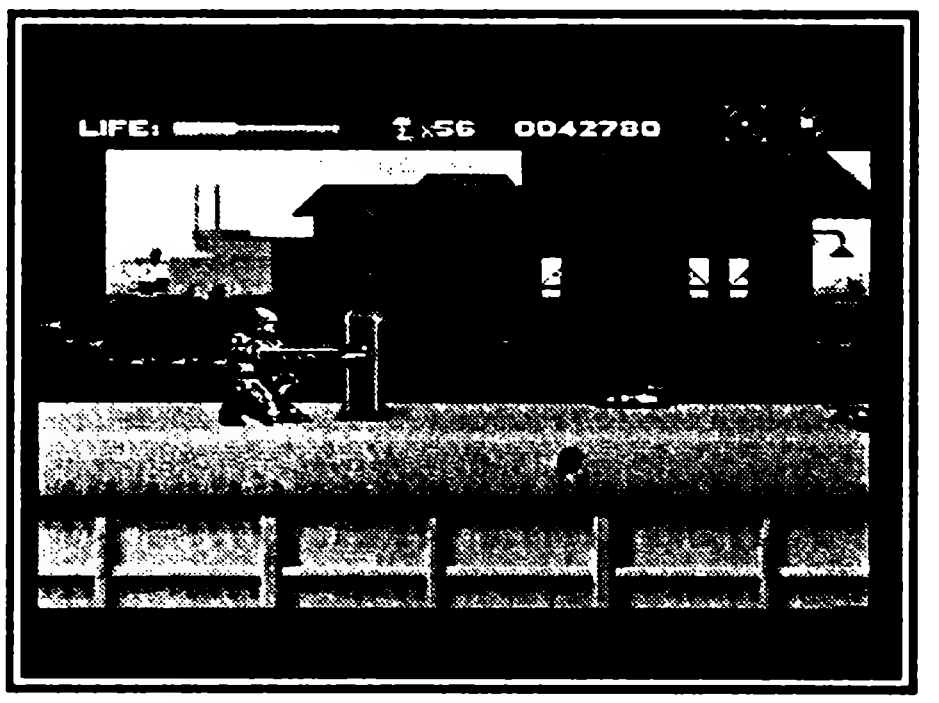


Босс уровня прекрасно вам знаком — классический терминатор, чей образ воплотил на экране Арнольд Шварценеггер. По мере того, как вы будете всаживать в него пулю за пулей или гранату за гранатой, терминатор лишится своей кожаной куртки, затем он упадет, но не спешите радоваться — он еще дважды вскочит и успеет сделать несколько выстрелов. Но не беспокойтесь — в конце концов он взорвется и Робокоп скажет ему на прощание You are terminate (Ты уничтожен). Свое коронное «Я вернусь» терминатор ответить не успеет — уровень уже закончен.

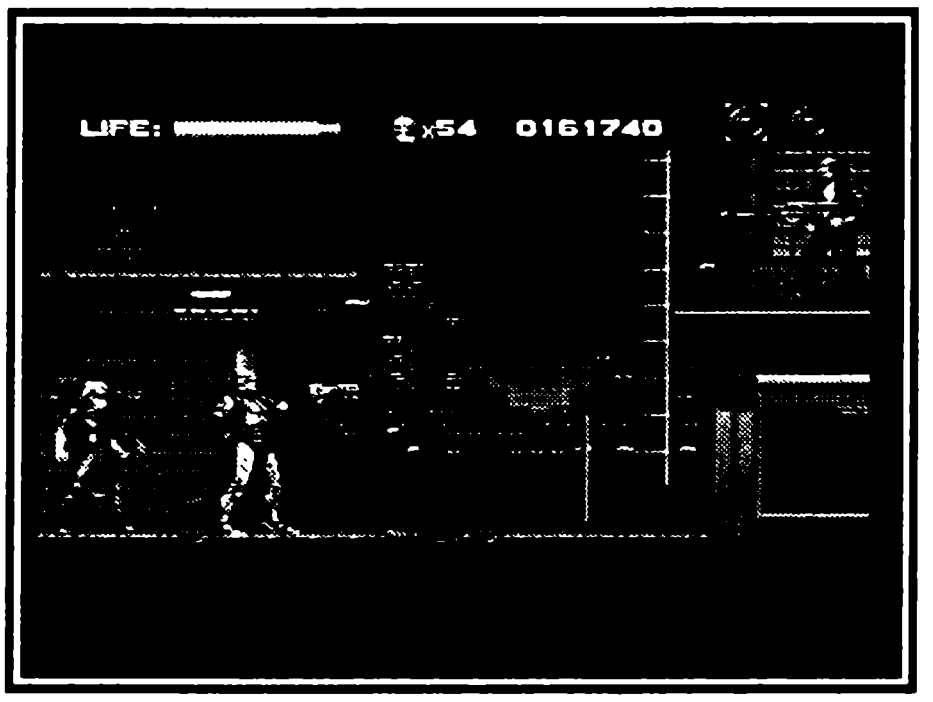


Delta City under Construction — Строительство Дельта-Сити

Если вы помните, корпорация OCP решила осчастливить граждан Детройта, построив Дельта-Сити — город будущего. Добро пожаловать на строительную площадку. Вам предстоит долгое странствие по металлическим платформам. На этом уровне вы сможете найти целых три дополнительных жизни. Сделать это будет совсем несложно — месторасположение их очевидно — вам нужно отклоняться от маршрута, указанного стрелками, переползать по трубам и карабкаться по цепям.



Заложников на уровне нет, зато есть телекамеры, которые необходимо уничтожать. Каждая уничтоженная камера позволяет вам полностью восстановить здоровье. Поскольку уровень простирается не только вдаль и вширь, но и ввысь и в глубину, идеальным оружием для него является винтовка с самонаводящимися патронами.

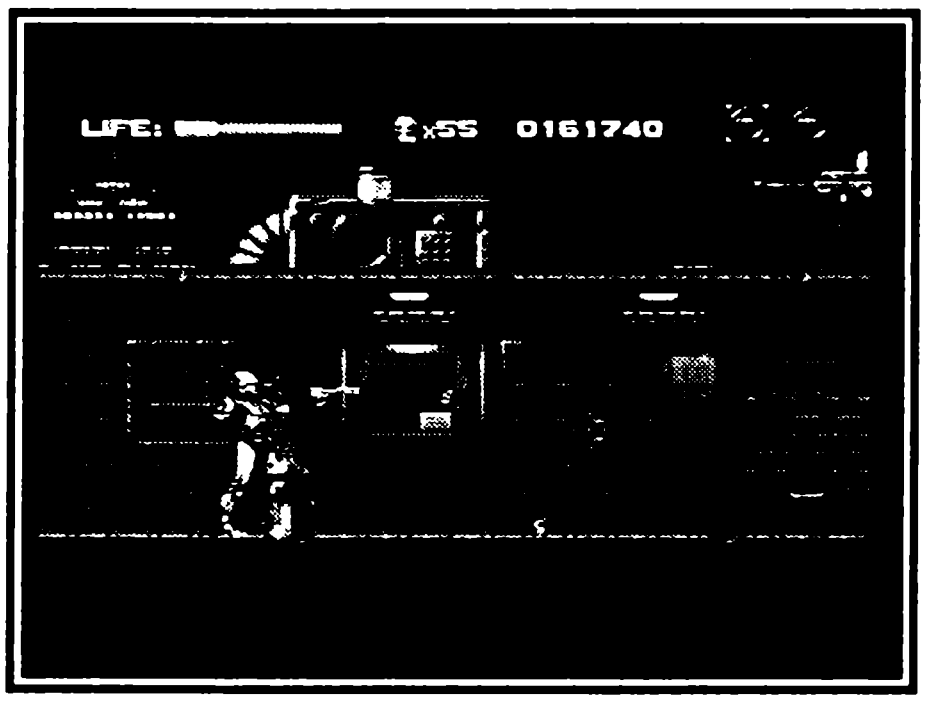


Босс уровня — робот-наркоман из второй части «Робокопа». Это серьезный противник, но убить его при помощи винтовки с самонаводящимися пулями не составит особого труда. Вам придется стрелять в него с двух лестниц, расположенных по краям арены поединка. Как только стальная махина приближается к вам, по трубе переползайте к противоположной лестнице, по дороге перепрыгнув через противника, и продолжайте огонь.

Стрелять придется долго, но если вы сохраните бдительность, то не потеряете в этом поединке ни капли здоровья.

The Toxic Farm — Химический завод

А это химический завод из первой части — место финальной разборки с плохими парнями. Игра, правда, не фильм и до финальной разборки еще далеко.



Препятствий на этом уровне более чем достаточно — это и бочки с токсическими отходами, попав в которые вы мгновенно погибаете, и автоматические пушки, вылезающие из земли, пушки, перемещающиеся по рельсам, и всевозможные комбинации из всех этих напастей одновременно.

Прыгая в пространство, скрытое бочками или стенами, вы сможете разжиться полезными предметами и, как минимум, одной дополнительной жизнью.

Босс уровня — небольшой танк (очевидно, из будущего, в котором Земля стонет под стальной пятой терминаторов). Для его уничтожения оптимальным оружием является плазменное ружье (оно лежит неподалеку от места схватки). Плазменные разряды нейтрализуют большую часть вражеских выстрелов, а от выстрелов, летящих по дуге, более чем легко увернуться.

Сначала вы отстрелите у танка пушку, потом башню, а катающийся взад-вперед корпус удобнее всего уничтожать из винтовки с самонаводящимися пулями.

OCP Office Complex — Офис OCP

Пора бы заглянуть в контору, создавшую нашего славного героя, и навести там порядок. В самом начале уровня обратите внимание на пролегающую под потолком,

дойдя до ближайшего стола, запрыгните на стол, а затем на трубу. Но двигайтесь не вперед, а назад, и вы вскоре пройдете сквозь стену (в стене скрыта одна дополнительная жизнь) и окажетесь в помещении с дверью. Здесь, уничтожив пушку под потолком, вы сможете найти дополнительную жизнь. Зайдите в эту дверь и двигайтесь до дальней стены, теперь зайдите прямо в эту стену, и вы окажетесь на секретном уровне!

Это опять улицы Детройта, но они просто кишат терминаторами! Попрыгав по платформам и добравшись до самого верха, вы столкнетесь со стальным пауком-минером. Запас прочности у этой штуковины почти как у любого серьезного босса. Если хотите добраться до трех странных предметов (они с частотой примерно раз в секунду поочередно превращаются во все полезные предметы в игре, включая и жизни, и оружие, которое вам встретится только на последующих уровнях), вам придется уничтожить эту стальную гадость. На одной из платформ на дальнем конце уровня вы сможете найти дополнительную жизнь.

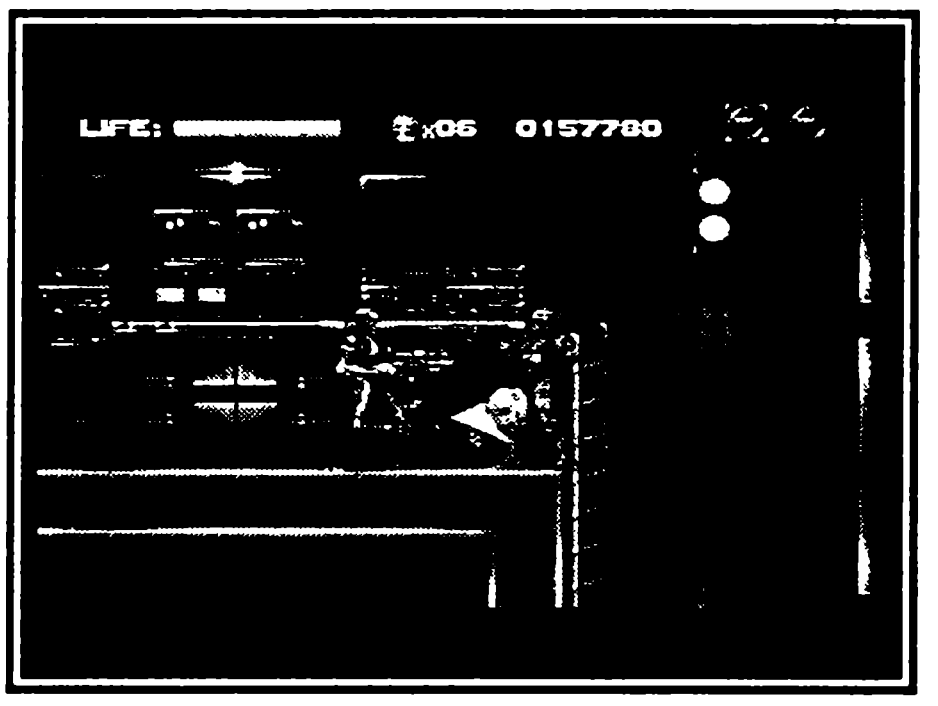
Внимание!!! На этом уровне нет босса, и выйти с него можно, зайдя в ту дверь, через которую вы вошли. Вы снова вернетесь в то же помещение офиса. А что из этого следует?

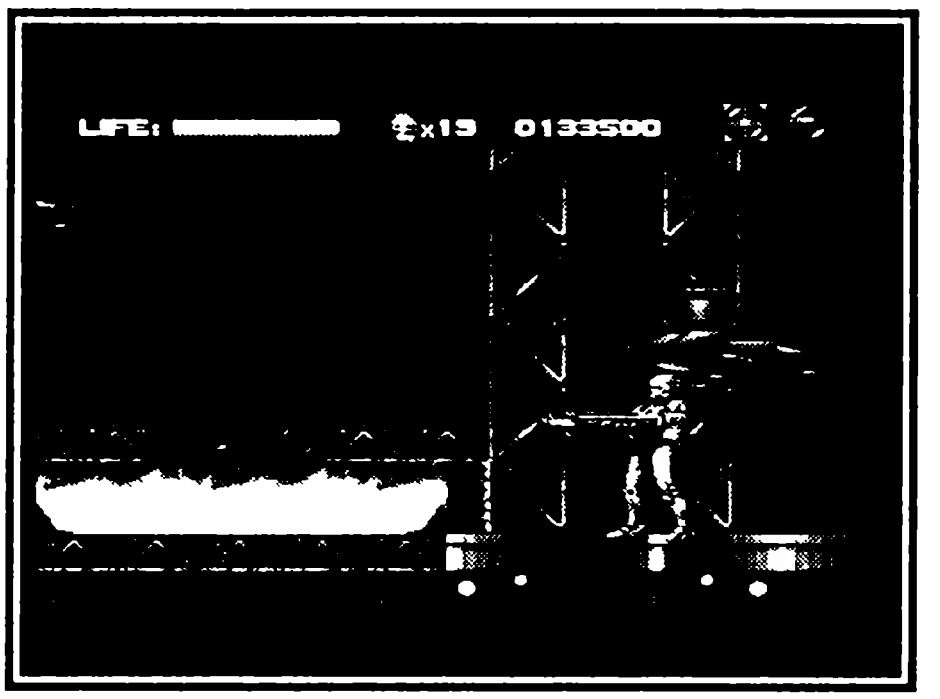
Правильно! Вас ждет еще две дополнительных жизни, которые появились снова вместе с врагами. Вы можете теперь заходить на секретный уровень и возвращаться обратно до тех пор, пока не наберете 99 ЖИЗНЕЙ! (больше, увы, не дают).

За исключением этого небольшого секретика, никаких других тайн нам обнаружить не удалось.

Не забывайте освобождать заложников и уничтожать все, что поддается уничтожению.

В конце уровня вас ждет приятная встреча с боевым роботом ED204, прекрасно знакомым по первой части Робокопа. Тактика борьбы с ним примерно такая же, как и с роботом-наркоманом. По углам помещения находятся бочки, под потолком пролегает труба. Что нужно делать, чтобы ED вас не задавил, наверное, ясно. А стрелять вы должны не куда придется, а в руку-пулемет. На большой дистанции для этого идеально подходит винтовка с самонаводящимися пулями. На ближней дистанции можно поработать плазменным ружьем. Наконец, рука-пулемет отвалится и вам нужно будет немедленно схватить ее. После чего, вставая на бочки, стреляйте по кабине (или по голове, или что там у него сверху). Минута интенсивной стрельбы — и от ED останутся только стальные ноги. Но расслабляться рано — эти ноги весьма шустро бегают, хотя расправиться с этими стальными останками не так сложно, как с ED(ом) в полной комплектации.





Terminator Outpost — Застава терминаторов

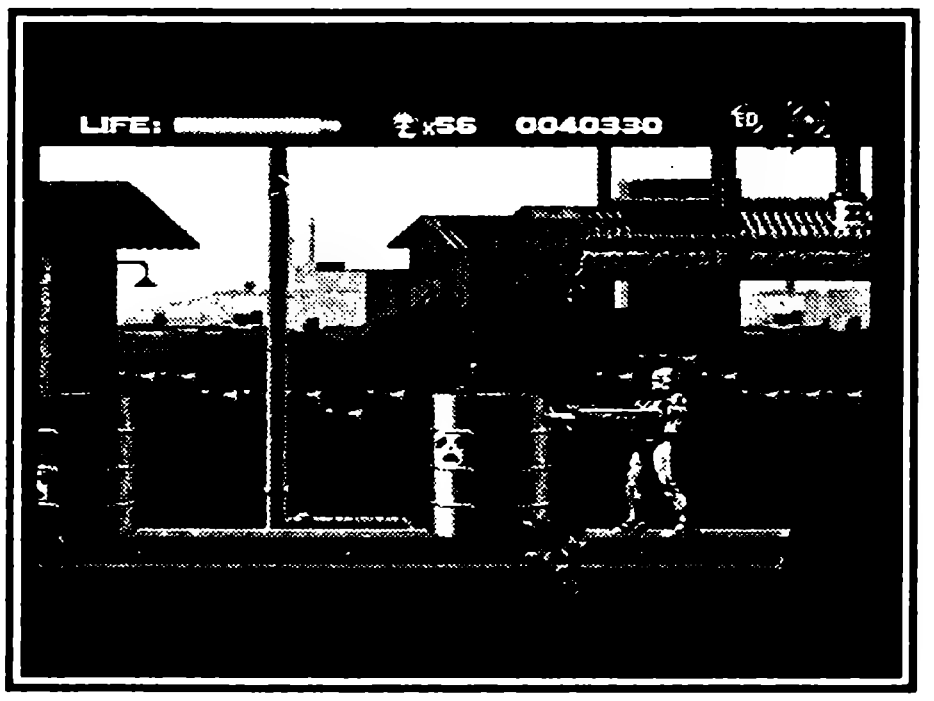
Ну вот, смена декораций. Детройт наших дней закончился, началось светлое будущее. Добро пожаловать в логово противника. Как только вы найдете белый лазер, толпы терминаторов перестанут быть проблемой. А проблемы со здоровьем вам помогут решить многочисленные ко́мандиры повстанцев, томящиеся в плену — они ничем не отличаются от заложников на предыдущих уровнях. В ямы, в которых плещется, разумеется, лучше не соваться — это мгновенная смерть.

Почаще отклоняйтесь от маршрута, заданного стрелками, и вы сможете найти как минимум четыре дополнительных жизни (одна из них лежит в лаве, прежде чем брать ее, не забудьте взять щит).

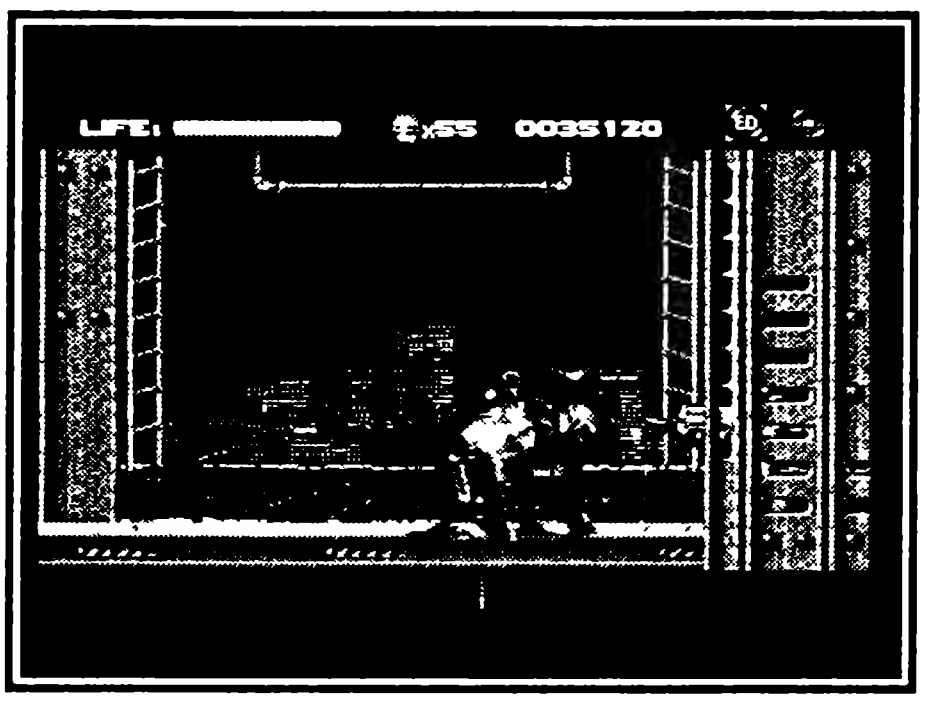
Босс уровня — меланхоличный терминатор-пулеметчик. Расправляться с ним нужно так же, как и танком на химическом заводе — при помощи плазменного ружья. Минута лихорадочного давления на клавишу «огонь» — и с противником будет покончено.

Underground Complex — Подземный Комплекс

Этот уровень можно описать одним коротким словом — беспредел. Количество вражеских выстрелов на квадратный сантиметр экрана превышает все мыслимые нормы. Терминаторов, наверное, наберется целая дивизия (или какие там в ихней армии структурные единицы). Автоматические пушки вырастают из пола как грибы после дождя.



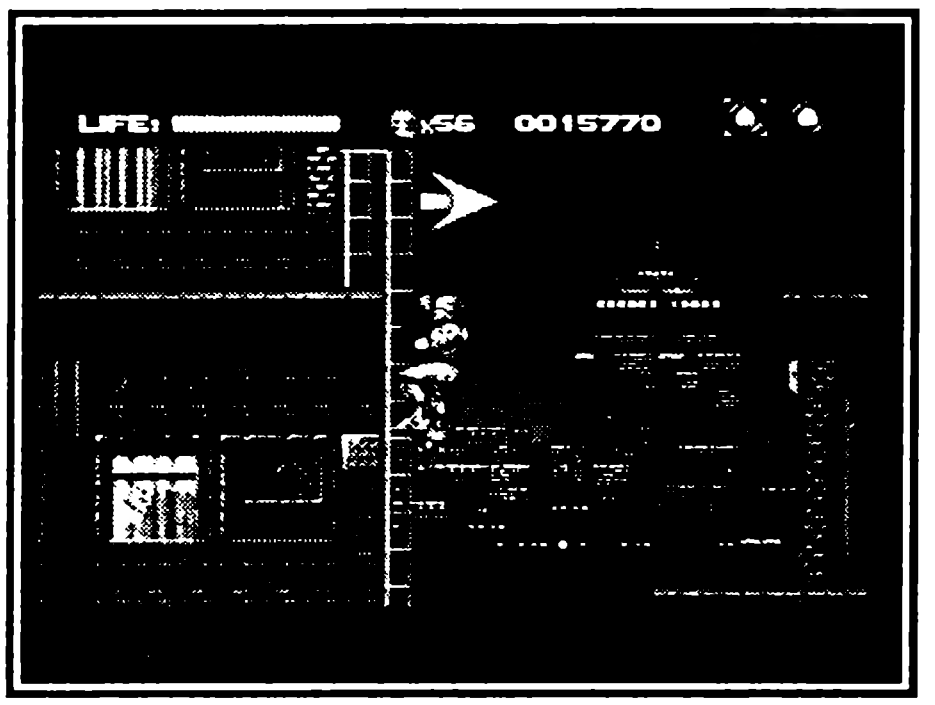
Если у вас сохранились белый лазер и плазменное ружье, то, комбинируя эти два вида оружия (лазер против терминаторов, плазменное ружье против пушек и для очистки воздуха от вражеских выстрелов), вы сможете продвинуться достаточно далеко, не потеряв ни одной жизни. А пройти этот уровень без потерь, судя по всему, невозможно вообще.



В конце уровня вас дожидается еще один меланхоличный пулеметчик. Очереди выст-

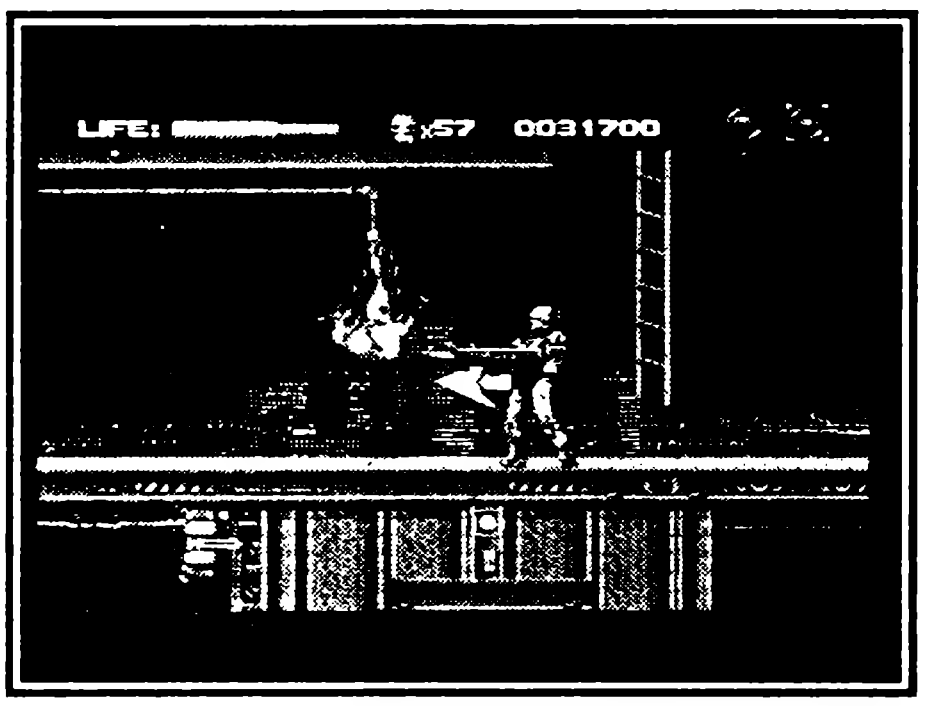
релов летят по дуге вверх и под небольшим углом вниз. Так что стрелять по этому парню надо издалека, даже когда он скрыт за краем экрана (если до вас долетают его выстрелы, то и ваши выстрелы тоже находят адресата), причем стрелять желательно из плазменного ружья.

Возиться с этим пулеметчиком придется долго. Но что уж тут поделаешь — живучий, зараза.



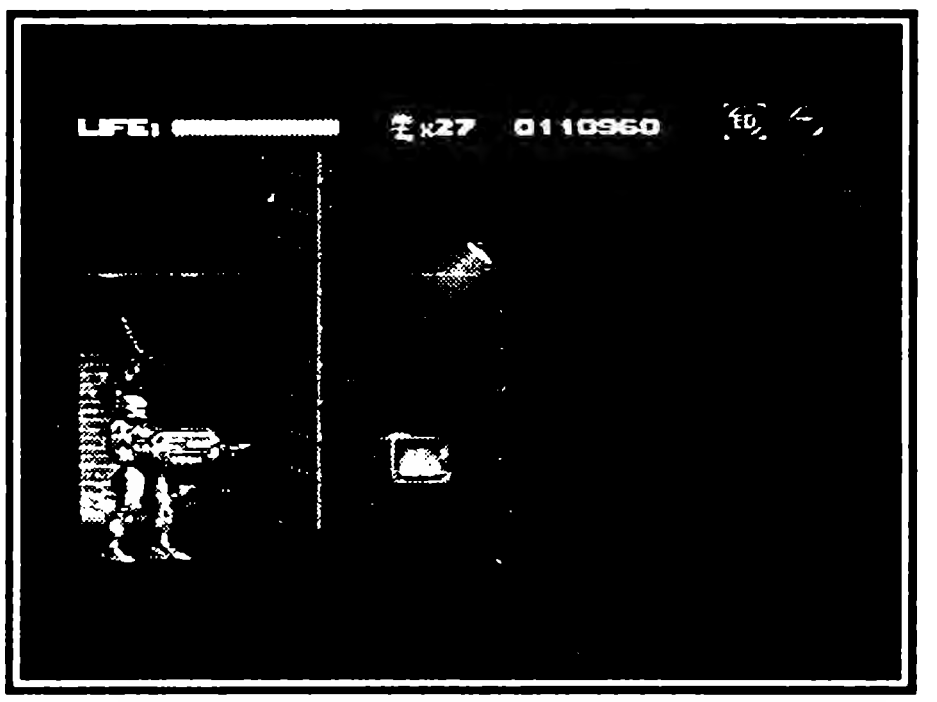
Underground Bunker — Подземный Бункер

От «Заставы» этот уровень, пожалуй, отличается только наличием двух новых врагов — стального паука-минера, который раскладывает самодвижущиеся мины (его вы могли наблюдать на секретном уровне), и красных терминаторов, которым и белый лазер не страшен (для того, чтобы убить их, вам необходимо попасть в них, как минимум, четыре раза).



Босс в конце уровня — громадный боевой робот, гуляющий по раскаленной лаве. В лаву соваться, разумеется, не стоит. Стрелять нужно с берега, а при приближении противника перебираться на другой берег по трубам наверху.

Wall to Skynet — Стена Скайнета

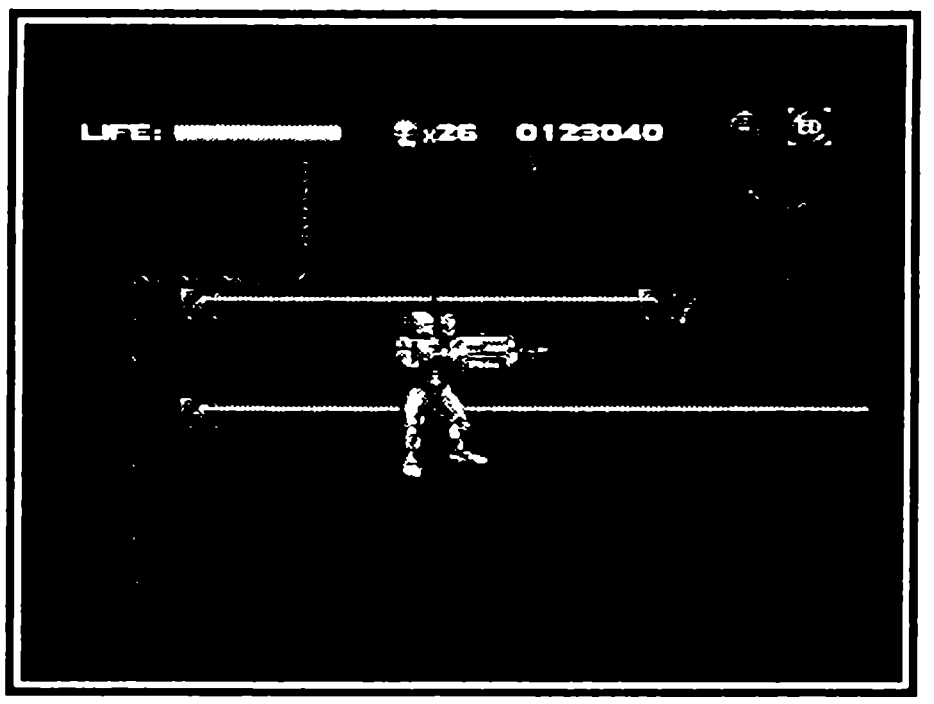


Вы на ближних подступах к логову коварного суперкомпьютера. Ближние подступы — они и есть ближнее подступы. К знакомым напастям добавляется два новых вида пушек и летающие бомбы. К счастью, среди терминаторов нет их красной разновидности, но обычных стальных врагов хватает с избытком.

На уровне есть две дополнительные жизни — для того, чтобы найти их нужно, как всегда, отклониться от заданного маршрута.

Босс уровня — очередной терминатор-пулеметчик, с которым вы легко расправитесь при помощи плазменного ружья (если такового у вас нет, вам, увы, придется туго).

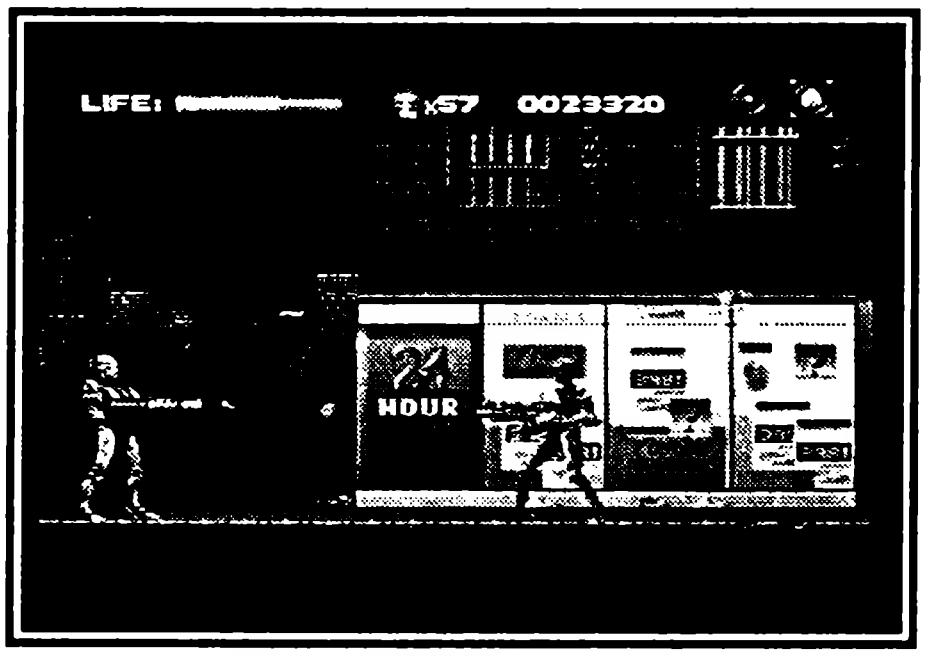
Skynet — Скайнет



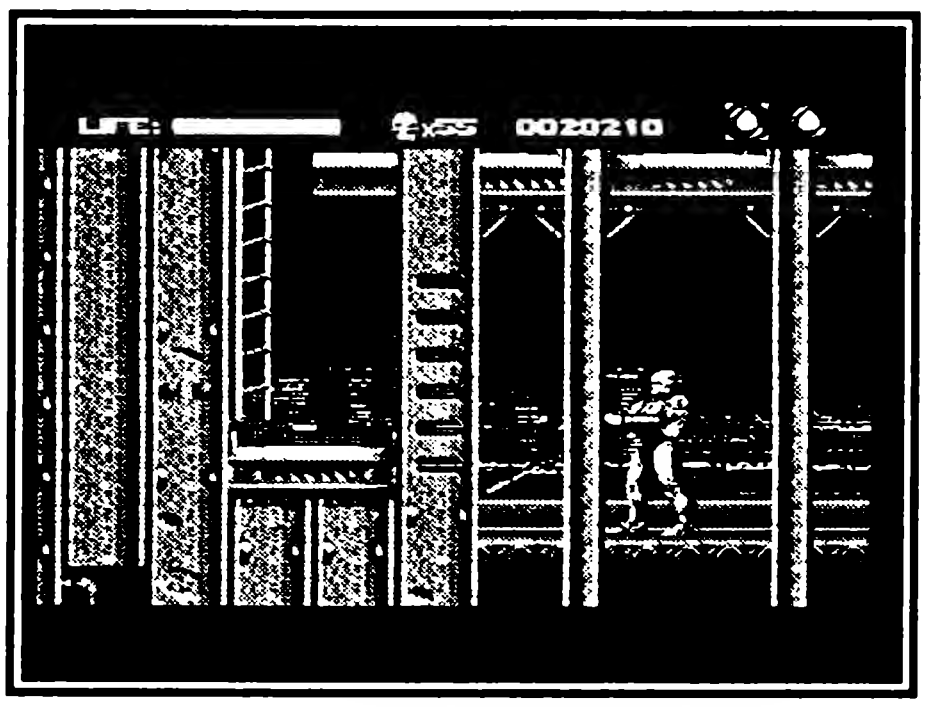
Ну, вот мы и добрались до финальной разборки. Скайнет — суперкомпьютер, развязавший Третью Мировую, а затем возглавивший войну машин против остатков человечества, ждет вашего визита.

Уровень мало чем отличается от предыдущего. Единственное отличие — появление новых летающих бомб — больших черных шаров, от которых крайне сложно увернуться.

А вот и финальная сцена — сквозь круглые окна, прорезанные в бронированных стенах, мы видим безрадостный пейзаж испепеленной ядерным пожаром Земли. Надо теперь приложить максимум усилий, чтобы изменить историю и избежать подобного светлого будущего.



Перед самым поединком вы увидите предмет, поочередно превращающийся во все полезные предметы в игре. Постарайтесь выхватить винтовку с самонаводящимися пулями — она, на наш взгляд, наиболее подходящее оружие в будущем поединке.



А поединок предстоит жаркий — Скайнет в игре выглядит как стальной череп, висящий в воздухе, из этого черепа вылетают вереницы летающих бомб и ракеты, по краям экрана один за другим появляются терминаторы. Самонаводящиеся пули при таком обилии противников незаменимы.

По мере того как вы всаживаете в противника очередь за очередью, из него будут выпадать встреченные вами ранее предметы-перевертыши, а скорость движения летающих бомб увеличится до просто сумасшедшей. Кроме того, откуда-то сверху периодически будут вылетать плазменные разряды. А кто сказал, что будет легко. Держитесь, конец уже близок. И вот объятый пламенем Скайнет исчезает в нижней части экрана.

Все. Человечество спасено. История потечет по другому руслу. Третью Мировую войну начнет не суперкомпьютер, а кто-нибудь другой.

SECOND SAMURAI

ВТОРОЙ САМУРАЙ

Psygnosis • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆☆

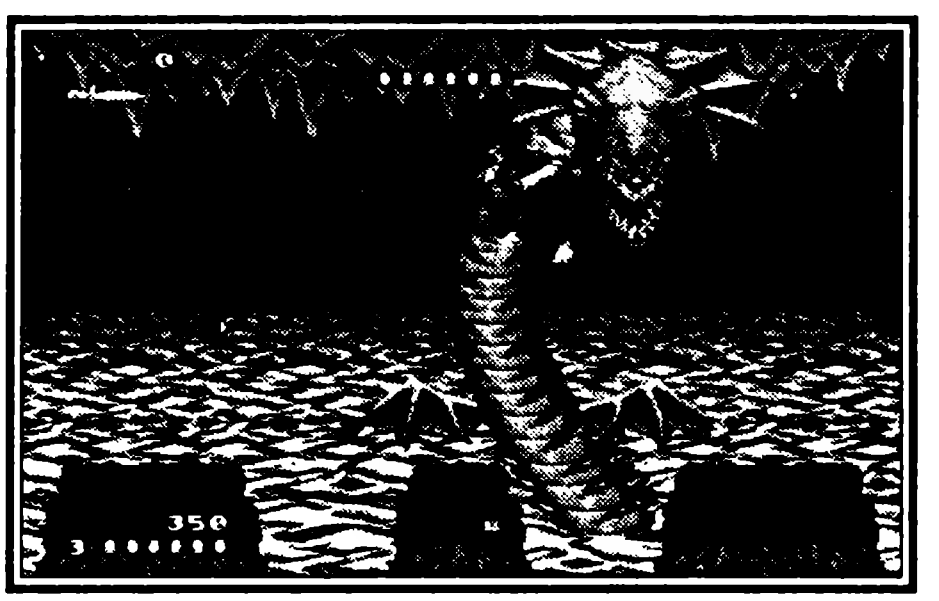
Зловещий демон порабощает души людей и заточает их в синие вазы. Таким образом исчадие японского ада пытается завладеть всем миром. Много лет назад искусный боец отправился сразиться с ним. Герой так и не вернулся, но подвиг сохранился в сердцах товарищей. Они прозвали бойца Первым Самураем, а сами стали готовить ему смену. Ваш герой оказался лучшим. Он и отправится в далекое путешествие, чтобы победить древнее зло. Вы — второй самурай.

Предыстория

Это восточная легенда, но действие ее все время переносится то в древние тропические леса, то в города будущего. Видимо, только через эти странные места можно попасть во дворец демона.

Управление

A — бросить кинжал
↑ + A — бросить кинжал вверх
B — удар
↓ + B — удар в приседе
→ — ↓ (← — ↓) + B — подсечка
↑ + B — удар вверх
→ — ↑ (← — ↑) + B — взять врага или камень
C — прыжок
B + C — удар в прыжке

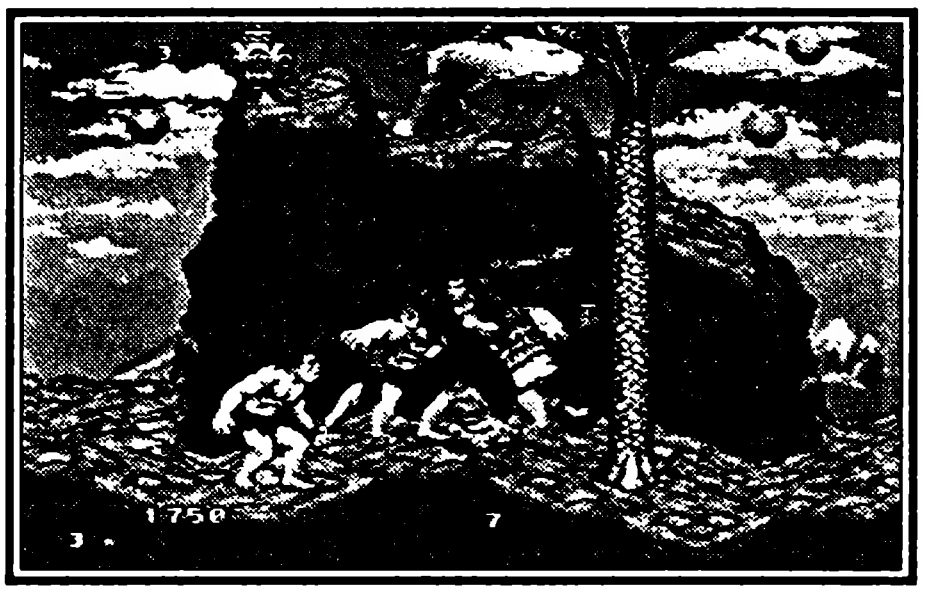


Прохождение

1 уровень

Вы начинаете свой путь с каменистой пустыни. Первобытные люди пытаются остановить меч лучшего из самураев примитивной дубиной, обезьяны появляются как из-под земли. Вам тоже придется спуститься в преисподнюю. Дорогу туда преграждает огромный валун, но он не препятствие для ваших кулаков.

В синие вазы на пути злокозненный демон заключил души побежденных им героев. Если вы будете разбивать их, благодарные привидения в свое время помогут вам.



Под землей бросайте камни в потолок. Так вы сможете перебраться через пропасть. Босс уровня — небольшой трехглавый дракон. Он дышит огнем, но победить рептилию-мутанта совсем несложно.

2 уровень

Дорога ведет в жерло вулкана. Вокруг кипит раскаленная лава, сверху падают сталактиты, но особенно мешают синие птеродактили. В горящую магму придется прыгать. Не делайте этого при первом желании испытать острое ощущение, а ждите, когда появится стрелка, указывающая место для прыжка.

Босс уровня — саламандра. Ей было вполне уютно в раскаленной пещере, пока не появились вы.

3 уровень

Саламандра была хранительницей земных недр, и вулкан не замедлил отреагировать на ее преждевременную кончину. Оставаться на месте смертельно опасно. Поднимайтесь наверх, пользуясь летящими в соответствующем направлении камнями. Берегитесь остальных булыжников и, главное, не забывайте разбивать синие вазы, иначе вам никогда не завершить опасный подъем.

4 уровень

Вы снова убегаете от стихии, на этот раз верхом на небольшом динозавре. Обезумевший от страха ящер преодолеет все препятствия только при вашей помощи.

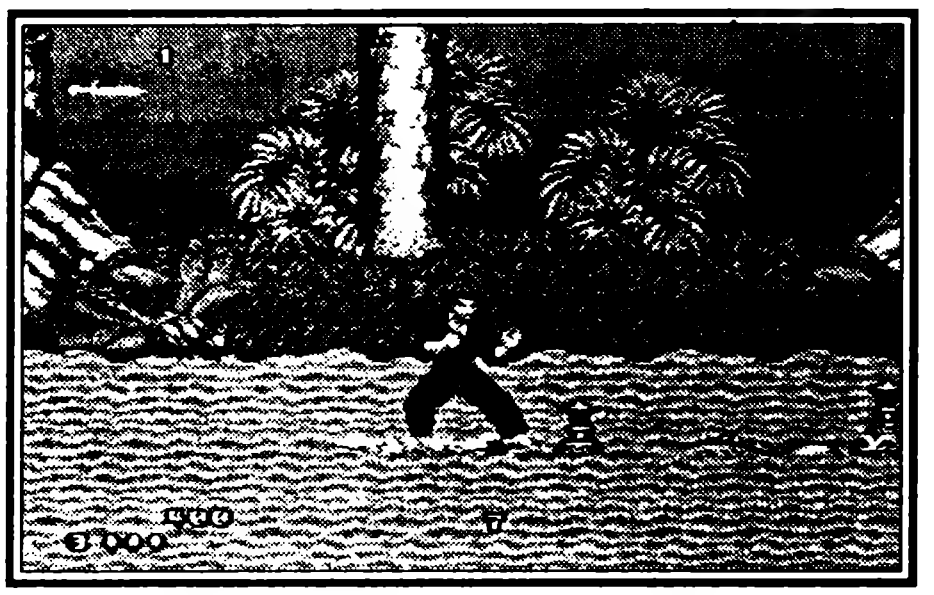
5 уровень

Впереди новые пещеры, еще более мрачные. Изо всех отверстий лезут первобытные люди, вы только успеваете уворачиваться от их дубин и наносить ответные удары.

Чтобы подняться выше, используйте камни, устанавливая их на небольшие кратеры. Один из валунов защищает гигантский

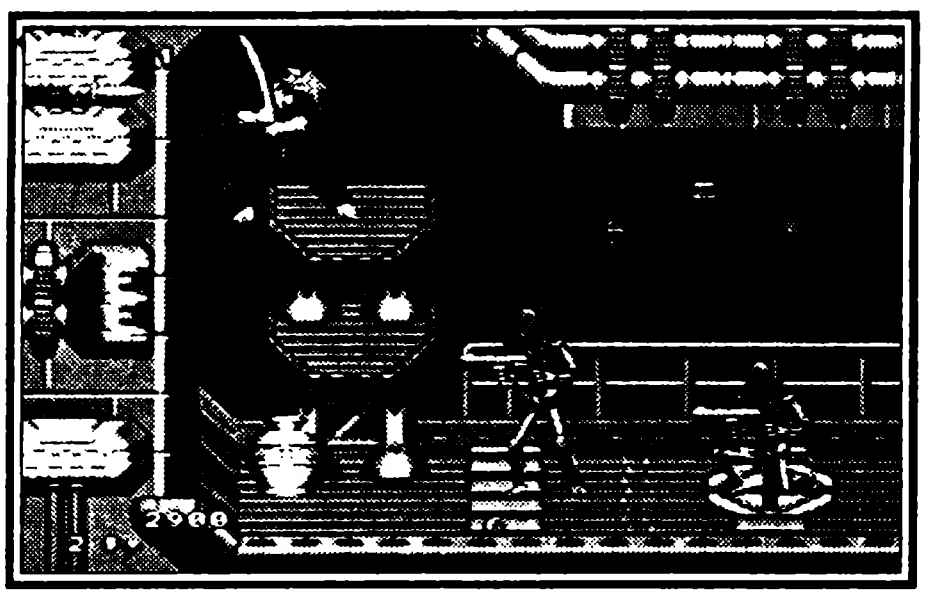
череп. Как только столкнетесь с ним, бейте и не обращайте внимания на более мелких врагов.

Финальный босс уровня — скелет великана, вооруженный арбалетом. От смертоносных болтов можно спастись, только оказавшись в непосредственной близости к врагу. Бить его не стоит, лучше займитесь черепом в центре экрана.

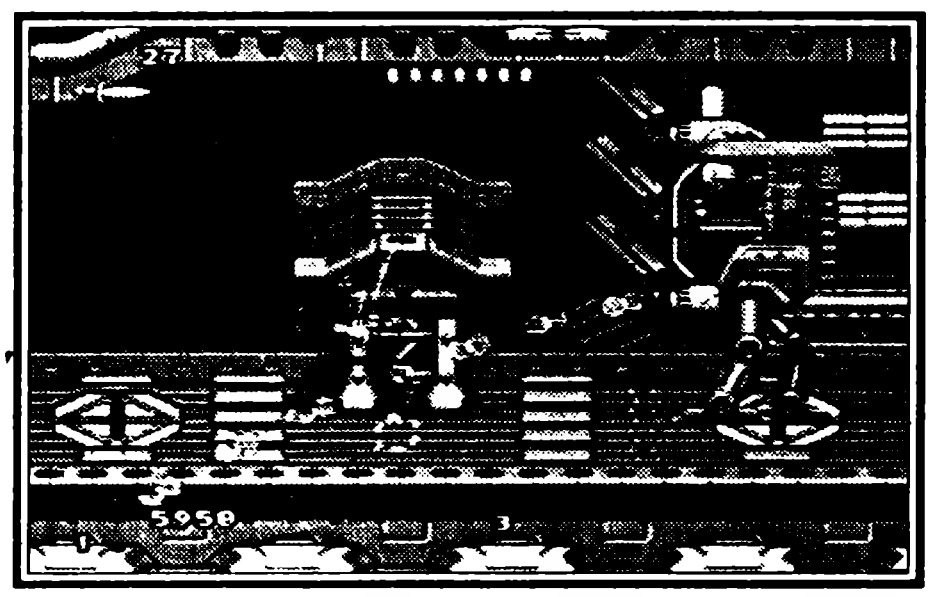


6 уровень

Вы в лесу, и пробираться дальше придется по деревьям. Местные обезьяны, возможно, выдрессированные демоном, ведут себя крайне недружелюбно. Стрекозы тоже мешают герою продолжать путь к славе. Несмотря на все препятствия, постарайтесь не падать и вовремя пользуйтесь лианами, чтобы перемахнуть с дерева на дерево. Настоящему самураю это как раз по силам.



В конце уровня вас встретит гигантская стрекоза. Она вполне безопасна, но после каждого вашего удара из нее будут сыпаться личинки. Их-то и нужно уничтожать. Когда вы вполне преуспеете в этом, стрекоза удалится.



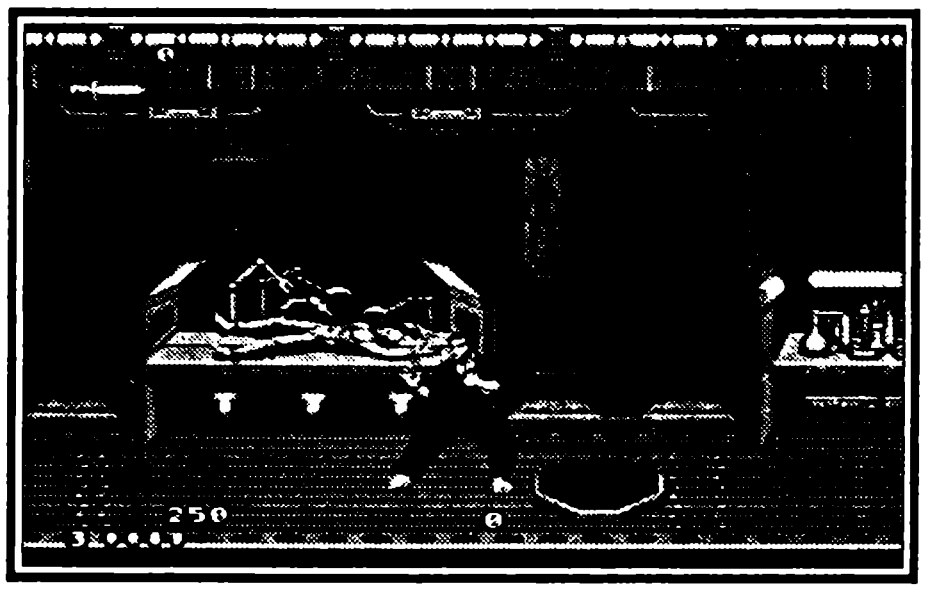
7 уровень

Седьмой уровень залит водой и, похоже, для самурая она более опасна, чем подземная лава. Придется прыгать, плыть на бревне и отбивать атаки озерной гусеницы. На суше новые гусеницы набросятся на вас.

Босс здесь — гигантское растение. Сначала оно попытается растоптать самурая. Рубите конечности, при помощи которых передвигается этот мутировавший кочан капусты. Утратив мобильность, растение окружит себя глазами. Теперь бейте по ним. Под конец глаза начнут самостоятельную атаку. Разделайтесь с ними, и чудо местной флоры закончит свое существование.

8 уровень

Почему-то путь самурая лежит через секретный завод. Тайные технологии охраняют роботы, с ними-то и придется биться. Босс в боевом погрузчике появится дважды.



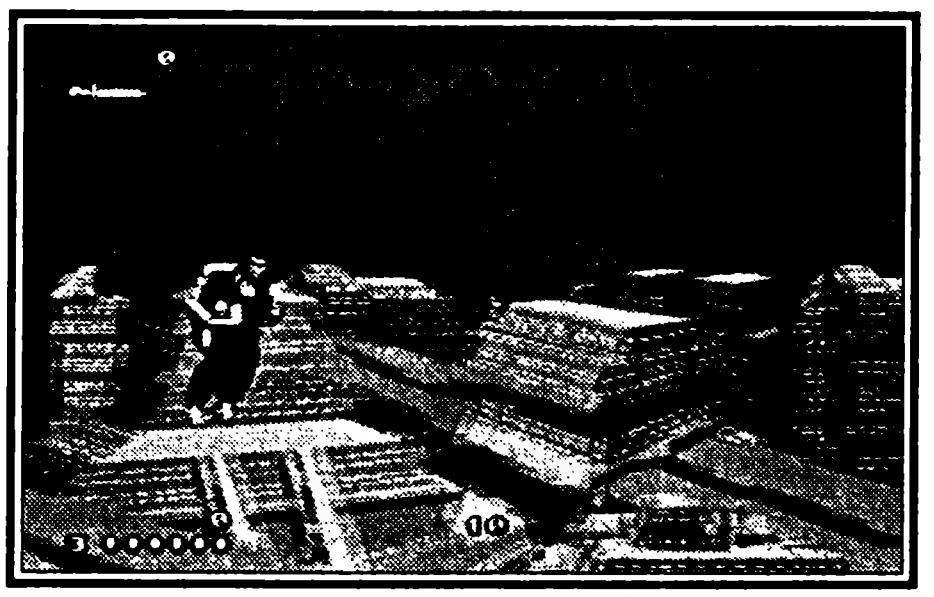
9 уровень

Здесь нужно убить трех боссов. Чтобы разделаться с маленькими головами, не приближайтесь к ним, а просто вовремя бейте по вылетающему кристаллу.

Большая морщинистая голова — более серьезный противник. Она выпускает три шара. Два летят в вас и исчезают, от них обязательно нужно увернуться. Третий шар самурай подбирает и кидает в лоб боссу. После попадания голова пытается вас раздавить и все повторяется.

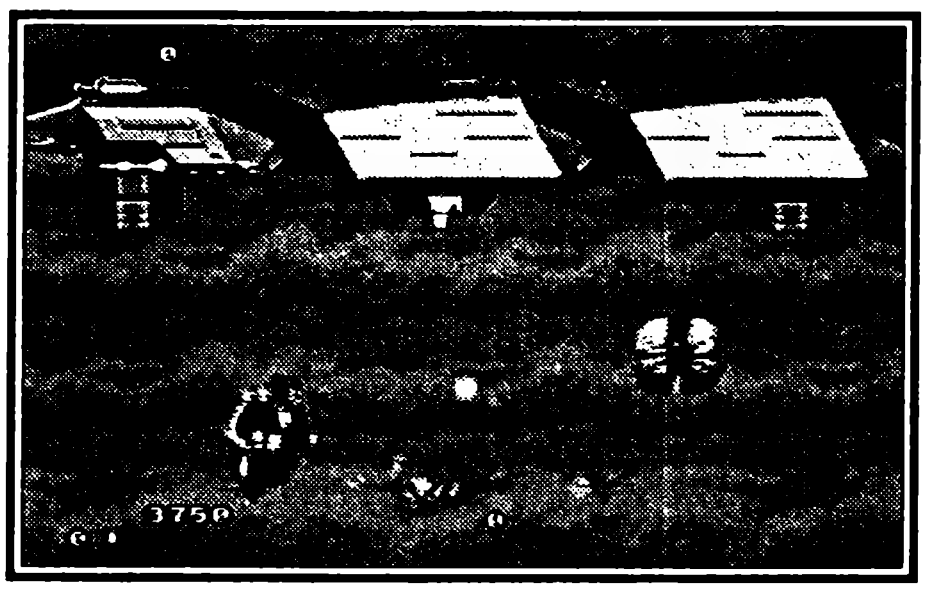
10 уровень

Это очень короткий уровень. В нем нужно уничтожить шарообразного босса. Враг будет кидать в вас разноцветные шары. Когда вы их перебьете, останется одна большая сфера. Атакуйте ее каждый раз, когда сможете увернуться от града шаров.



11 уровень

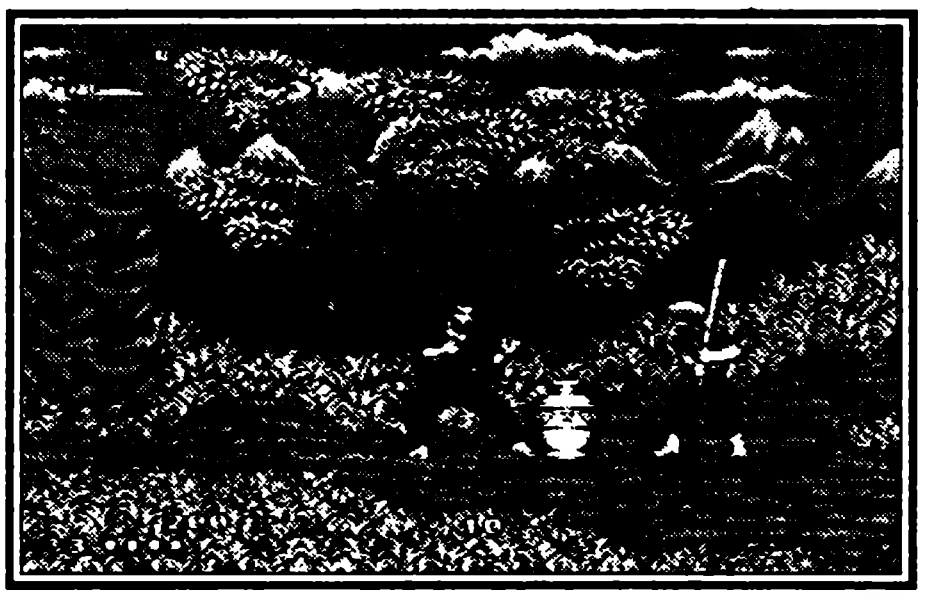
Дальше самурай летит на реактивном ранце и стреляет из бластера. Небо над городом будущего наполнено враждебными роботами, так что давите на кнопку огня как можно чаще. В конце вы столкнетесь с летающей тарелкой. Она, оказывается, тоже служит демону.



12 уровень

Огромный космический корабль — все, с чем нужно справиться на этом уровне. Уничтожайте его в следующем порядке: сначала две бортовые пушки, потом одну носовую и, наконец, реактивные сопла. Если вы нарушите последовательность, разрушение звездолета может так и не завершиться. Имейте в

виду: работу двигателей предваряет свечение турбин. Если вы будет следить за этим, самурай всегда успеет увернуться от огня.



13 уровень

Вы близки к цели: самурай вынужден сражаться с порабощенными демоном японскими крестьянами. Сами они бьются с корзинами на головах, плюс нанимают убийц ниндзя в надежде, что это лишит вас последних шансов. Что же, для настоящего самурая они привычные противники.

В конце уровня стоит жирный борец сумо. Он пытается расплющить вас, совершая удивительные для своего веса прыжки. Одышка мешает толстяку атаковать часто. Как только увернетесь от прыжка спортсмена, бейте по синей вазе. Освобожденные духи пошлют комету, которая в конце концов прикончит босса.

14 уровень

Снова самурай бьется с единственным боссом. Каменная голова, появившаяся из-под земли, постарается прожечь вас единственным глазом. Получив несколько повреждений, враг скроется. А когда снова вылезет, начнет безумно скакать, норовя раздавить вас. Не теряйтесь, здесь главное войти в правильный ритм. Прыгайте и бейте противника ногой, пока он не загнется.

15 уровень

Вот и дворец демона. Встречают вас недружелюбно: везде снуют враги, а в полу открываются ямы с кольями.

Дорога приводит героя прямо на стол к демону. Там-то и начнется финальная битва. Исчадье ада будет лупить по вам кулаками. Отбегайте и рубите, пока с руками демона не будет покончено. Тогда враг выплюнет гусениц. Не обязательно биться со всеми, некоторых достаточно перепрыгнуть. Когда вы справитесь с этим, враг пустит в ход глаза. Займите наиболее безопасную позицию между ними и атакуйте в прыжке. Последнее, что сможет сделать демон, это сбросить несколько неприятных предметов и еще один глаз. Уворачивайтесь и бейте по глазу.

Вот, собственно, и все. Вы больше не второй самурай, отправившийся на смертельную битву, а первый, уничтоживший зло.

SKELETON KREW

КОМАНДА СКЕЛЕТОВ

Core Design ● Количество игроков 1 ● Боевик
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆☆

И все-таки тема ближайшего будущего воистину неисчерпаема! Вновь мы посещаем первую половину XXI столетия. Что стоит сделать хотя бы ради того, чтобы на старости лет было что рассказать внукам, проводя сравнительный анализ реальной действительности с плодами разгоряченного воображения создателей компьютерных игрушек.

Управление

Меню

A — ввод.
← — влево.
→ — вправо.
↑ — вверх.
↓ — вниз.

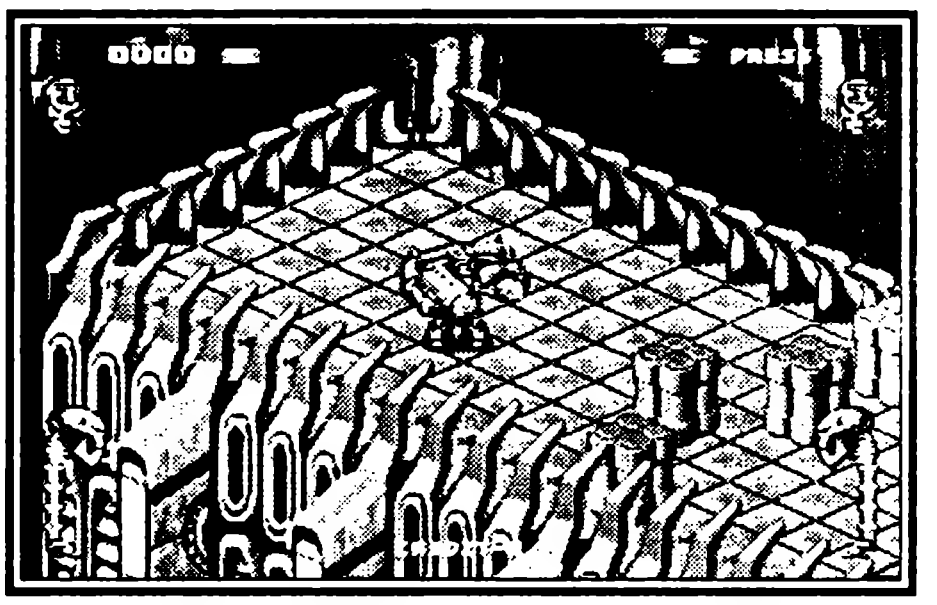
Игра

A — выбор оружия.
B — огонь.
C — прыжок.
Стрелять по кругу:
B, C — по часовой, если ходить, то стрелки;
B, A — против часовой, если ходить, то стрелки.
Start — пауза.

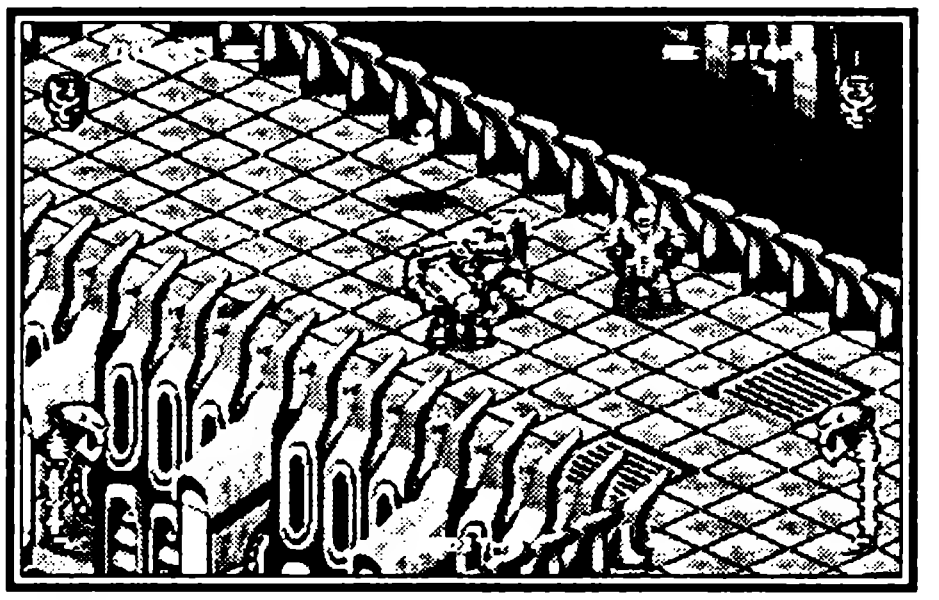
Описание игры

Итак, послушайте новую сказочку о том, как это может выглядеть. Человечество, естественно, не перестает технически развиваться и совершает гигантский скачок. Технологии развиваются настолько, что становится возможным освоение не только солнечной, но и нескольких других звездных систем. Пространство, подвластное землянам, увеличилось настолько, что Империя оказалась не в силах сдерживать натиск криминальных синдикатов. Специально для борьбы с ними создается отряд особого назначения под названием «Скелеты», состоящий из отборных биороботов. Их мощь и чрезвычайные полномочия позволили в достаточно сжатые сроки разобраться почти со

всеми преступными группировками, но Главарь галактической мафии все еще безнаказанно разгуливает на свободе. Из достоверного источника поступила информация, что шаттл злодея недавно приземлился на планете Земля в перенаселенном пункте Монстро-сити. Вам предоставляется прекрасная возможность вступить в схватку и помочь «Скелетам» разобраться с главным мафиози и остатками его армии. Вашем распоряжении один из трех биороботов. Конечно, если вы решили скоротать вечерок за игрой вместе с приятелем, то смело выбирайте двоих, благо возможности игры позволяют сделать это. Биороботы различаются не только мощью своего оружия, но и телосложением. Естественно, что враги с большей вероятностью поразят более крупную мишень, то есть громоздкого противника, но, к счастью, этот недостаток легко компенсируется за счет оружия. Итак, смело выбирайте героя — и в путь. Путешествие по футуристическим уровням готовит вам множество встреч с местным населением, которое состоит из столь же необычных тварей.

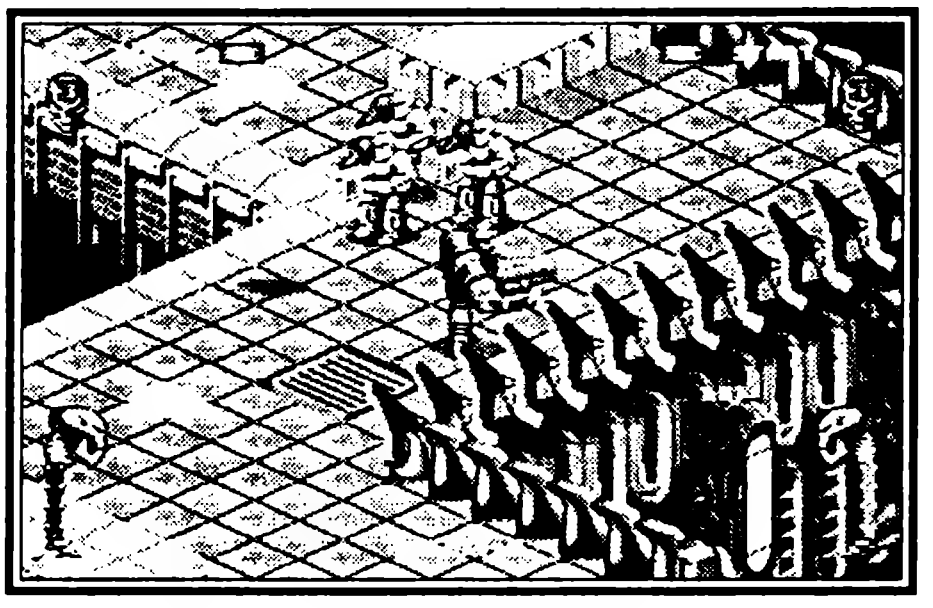


Перед тем, как переходить собственно к игре, хотелось бы обратить ваше внимание на графическую ее сторону. Вид на разворачивающиеся баталии аксонометрический, то есть имитирующий объемность обстановки и героев, но персонажи смотрятся весьма живенькими, что, конечно, является одним из бесспорных достоинств данной игры. Поначалу, правда, несколько огорчает скудость арсенала. Программисты решили на этот раз не баловать нас горой оружия и ограничились всего лишь двумя его видами. Конечно, из-за этого данный продукт потерял значительное количество спецэффектов. Так и видятся неосуществленные на практике, но такие красивые всполохи от взрыва гранаты, выжигающей половину экрана со всем содержимым, или, на худой конец, струя огнемета, ласково лижущая толпу тупых андроидов, которые от этого немедленно погибают в страшных мучениях, эффектнейшим образом корчась и жутко завывая. Но, увы, ничего такого вы здесь не найдете. Правда, к моей, да и вашей, надеюсь, радости, играбельность от такого, скажем, минимализма практически не пострадала. Тем более, что о вкусах, как говорится, или хорошо, или ничего. А поклонники классического стиля в любой области и вовсе не признают излишеств, отвергая слишком навороченные веши как без-



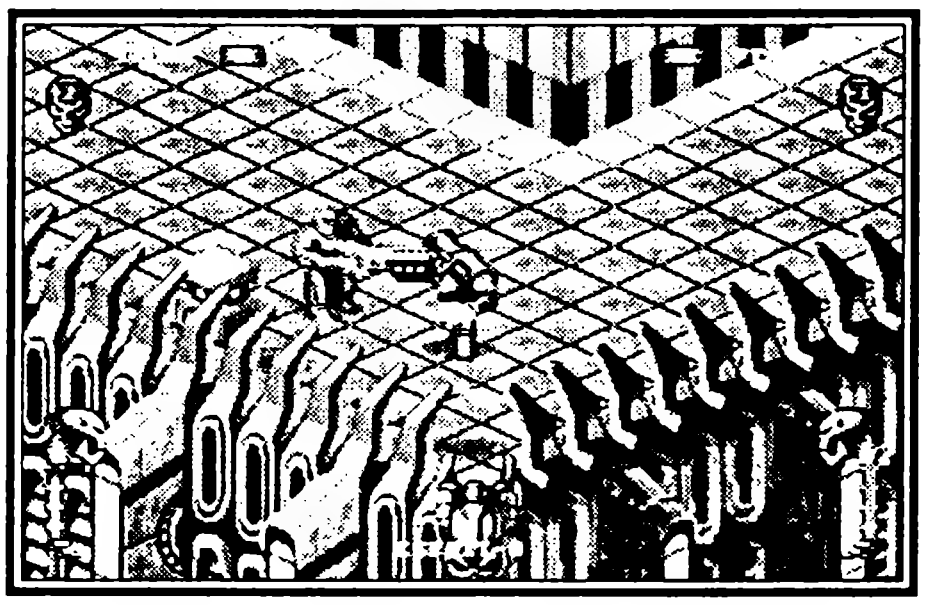
вкусицу. Так что, не вдаваясь в философские дебри, скажу одно — для успешного уничтожения врагов вам оружия хватит, и даже с избытком.

И вот настал, наконец, тот момент, которого вы так долго ждали — мы приступаем непосредственно к игре.

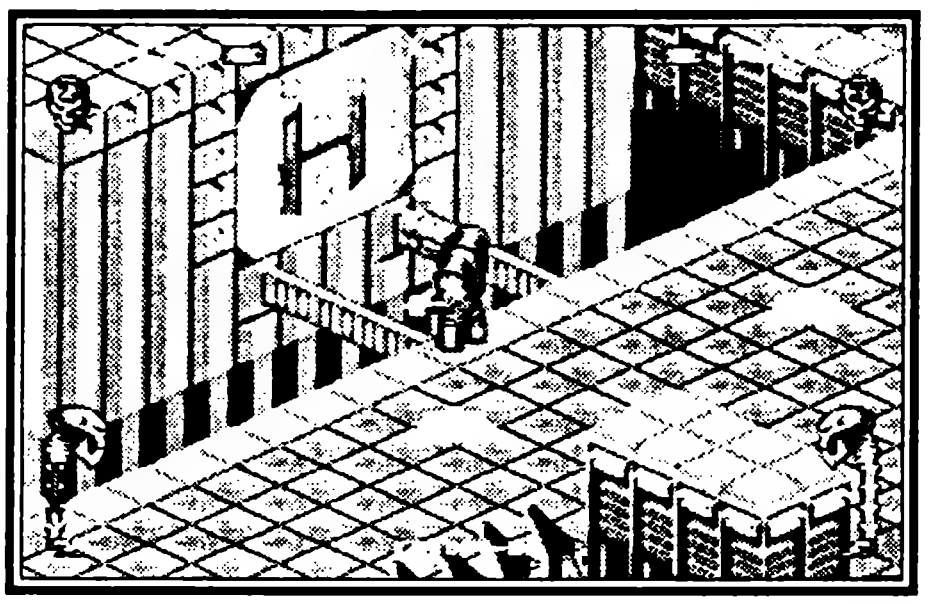


1 уровень. Монстро-сити

Как хорошо, что для вживания в образ одного из созданий гениальных биотехнологов вам не потребуется никаких знаний о системе Станиславского! Просто жмите кнопки! Так что быстренько перевоплощайтесь и экипируйтесь соответствующим образом. Главное, не попадайтесь при этом на глаза соседям, а то рискуете попасть в ментовку за незаконное ношение биоимплантантов, что, согласитесь, даже звучит не слишком заманчиво.

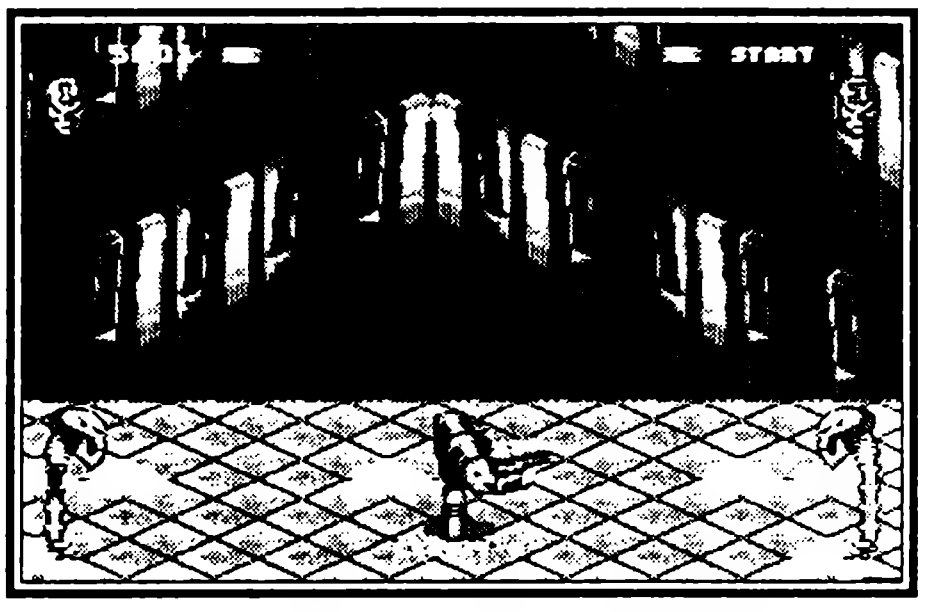


Следующая остановка — населенный пункт Монстро-сити, уровень 1-й. Сам по себе уровень небольшой, но работы хватает. Врагов здесь водится видимо-невидимо, целая куча. В подавляющем большинстве это — тупые громилы, которые имплантировали себе синтетические мускулы огромных размеров. Как всегда бывает в подобных случаях, с мозгами у них ощущается серьезная напряженка. Появляются они прямо из пола, по одному ходят редко, так что в одном месте вам придется изрядно поторопиться, ибо эти гаврики решат идти на прорыв и начнут телепортироваться нескончаемым потоком. Так что настоятельно рекомендую проскочить опасную зону как можно скорее. Тем более, что тротуары Монстро-сити таят в себе еще одну опасность. Дело в том, что они оснащены ну очень добросовестной автоматической охраной, которая при приближении врага, а в данном случае это скелеты, работает безотказно. Прямо из пола появляются самонаводящиеся пушки и по вам начинают палить. И нечего жаловаться — сами такую игру выбрали! Кроме того, вы то и дело налетаете на энергетические щиты, которые понаставлены на каждом шагу и очень затрудняют ваше продвижение. Для того, чтобы пройти, вам придется уничтожать генераторы. Лучшее орудие для этого дела — граната. Как это ни странно, Босса вы повстречаете не в конце уровня, а прямо в середине.



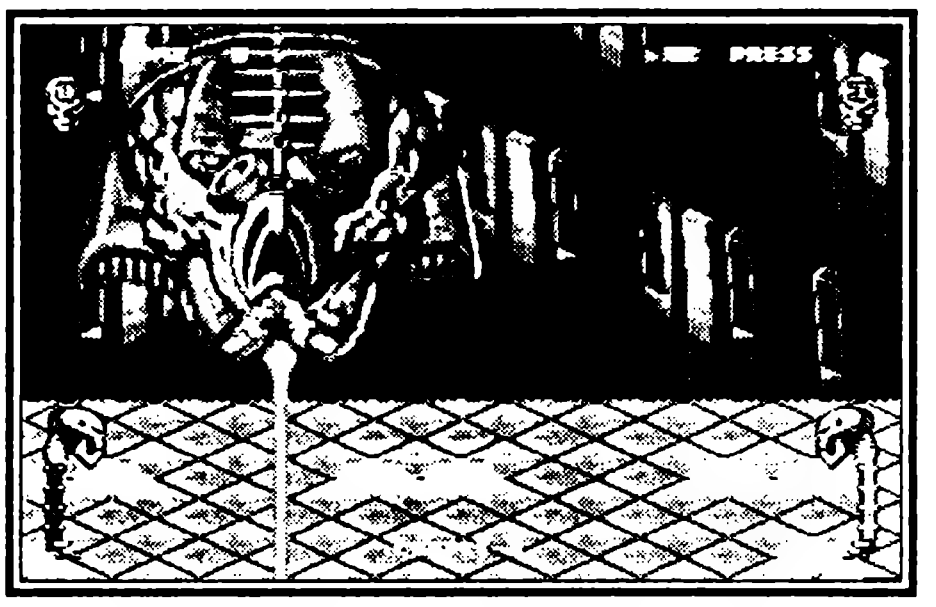
Интересна также встреча с патрульным аэромобилем местной полиции. У них есть милейшая привычка чуть что открывать по вам пальбу, очевидно перепутав «Скелетов»

с заурядным местным хулиганьем, громящим охранную систему. Если не нарваться на попадание лазера, что является очень опасной штукой, то такая встреча ничем особо страшным не грозит, так как увернуться от залпов достаточно легко. Чтобы обезвредить излишне ретивых стражей местного правопорядка, вам достаточно отбить оба крохотных крыла от аэромобиля, после этого они оставят вас в покое. Стрелять при этом лучше по диагонали.



Кстати, не проходите мимо потайной комнаты с призами, в которую очень и очень стоит заскочить. Она расположена за стенкой одного из зданий. Так что когда увидите панель с буквой «H», не упустите счастливую возможность. Чтобы проникнуть в помещение, надо пострелять по этой самой панели, чтобы образовался проход.

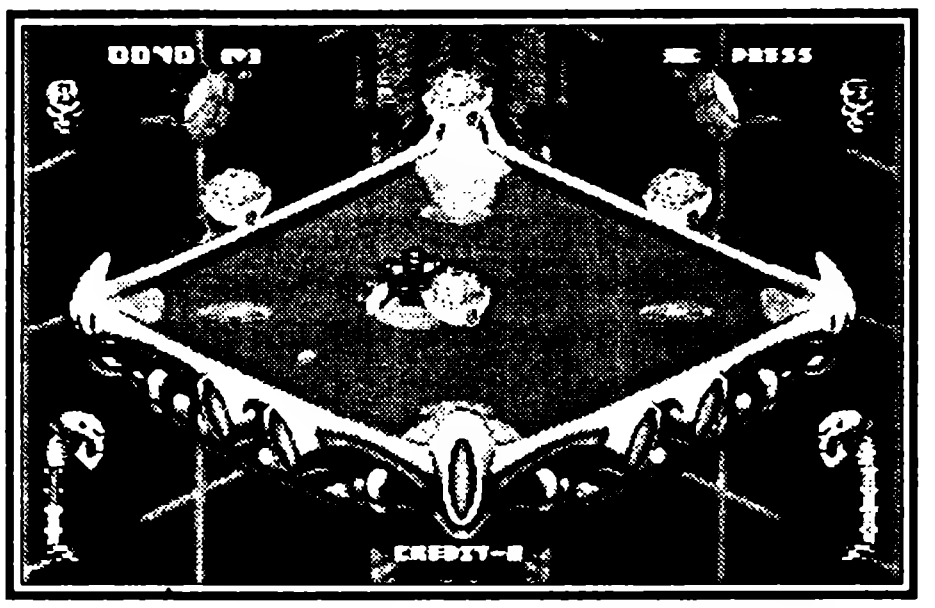
2 уровень. Канализация



Она густо населена, причем самыми отвратительными тварями. Характеры у них, естественно, тоже более чем неприятные. А чего хорошего можно ожидать от обитателей подобного места. Окружающая их с детства среда никоим образом не способствовала развитию положительных качеств. Так что придется вам разбираться с ними на протяжении всего уровня. Построение которого, кстати, весьма интересно. Основой его служат шахта лифта и самодвижущаяся платформа. Во время перемещений между этажами на вас со всех сторон будут кидаться всякие твари, от которых вам и придется отбиваться. Во-первых, на вас нападут два мерзопакостнейших андроида. Мало того, что они ведут перекрестный огонь, так их еще и уничтожить невозможно, пока цел мозг управления. Еще здесь проживает синяя каракатица, которая постоянно находится за бортиком, выжидая удобного момента, чтобы осыпать неосторожных скелетов градом снарядов. И высовывается она исключительно с этой целью. Небезопасна также встреча с отвратительными червями, которые являются постоянными обитателями двух этажей. И нет у них другой радости в жизни, кроме как неожиданно всплыть, подобно перископу подводной лодки, над поверхностью противной и вонючей зеленой жижи, в которой они постоянно живут, и злобно стрельнуть в вас. При этом сами черви отнюдь не исчерпывают проблемы, так как она, собственно, заключается в трубопроводах, из которых они выползают. Железяки эти также скрываются в зеленой жиже и иногда появляются вместе с очередной партией червей. Имейте в виду, что как только черви отстрелялись в вашу сторону, они трусливо снова погружаются в... Ну, назовем это содержимым канализации.

Остальные этажи забиты роботами. Внимание: то, что они выглядят несколько заторможенными, не снижает уровня опасности, от них исходящей. Самые неприятные — самонаводящиеся кибер-жуки, их стоит опасаться прежде всего. А мест-

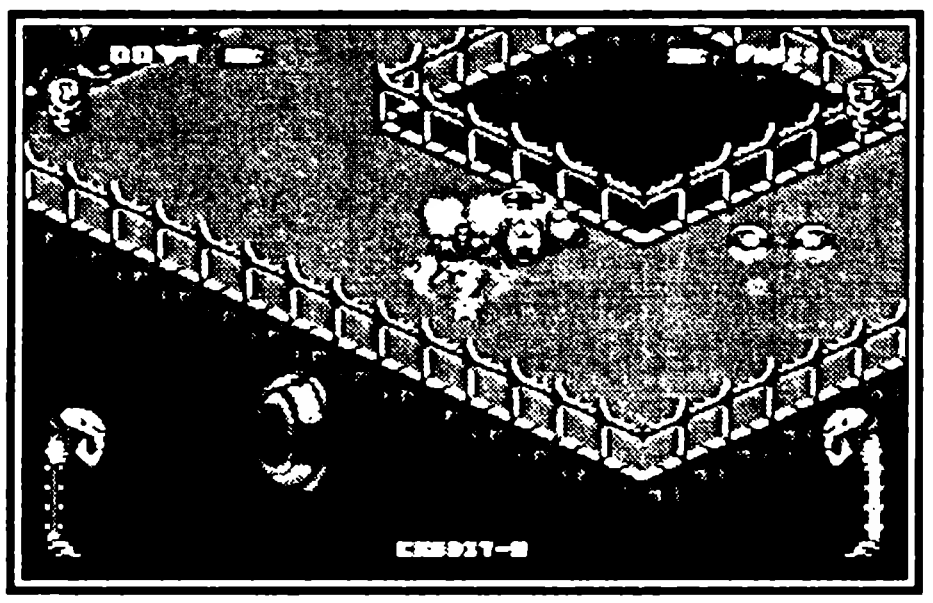
ные роботы просто обожают их выпускать. Рекомендуется держаться поближе к стенам, жуки в них врезаются. ОСТОРОЖНО!!! Как только над поверхностью жижи появятся невинные очаровательные глазки, немедленно делайте ноги с этого нехорошего места. Если же зазеваетесь, то, увы, от вашего героя в лучшем случае останется парочка рожек-ножек, годных только на сувениры. Глазки эти принадлежат болотному чудовищу с очень большой пастью и отличным аппетитом. Так что желаю вам избежать близкого знакомства с этой тварью. Пускай поголодает!



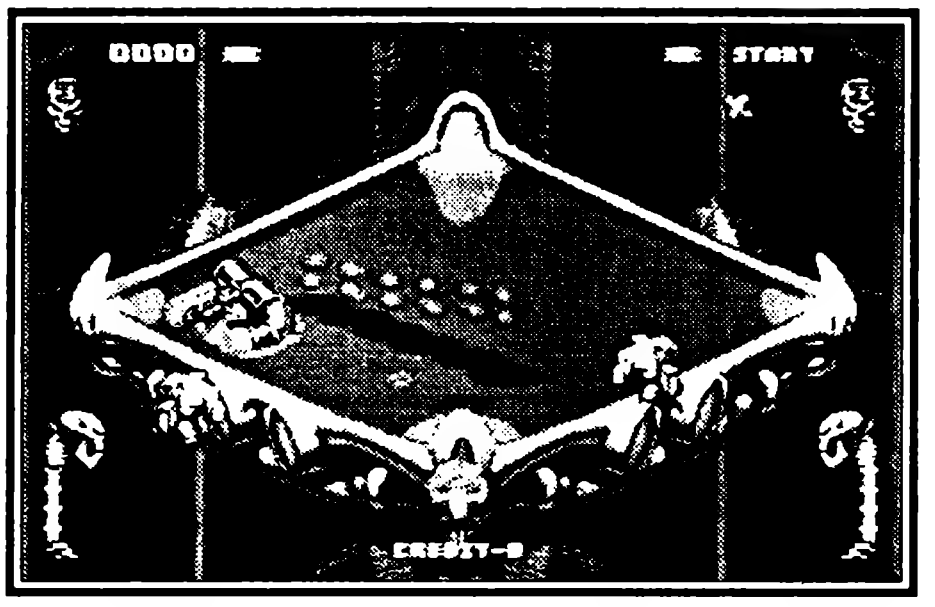
Резиденция босса расположена на самом нижнем этаже. Сам он становится по-настоящему опасен немного позже, хотя наружность у него очень впечатляющая. Этот монстр настолько огромен, что заполняет своей тушей почти весь экран. Действительно, следует опасаться шипованного червя, который прячется в небольших пещерках по бокам. Чтобы обезвредить эту тварь, придется вам разбить все его сегменты. И делать это удобнее всего при помощи гранат. В момент вашей окончательной и бесповоротной победы над червем активизируется босс. Этот огромный монстр начнет рой за роем выпускать кибер-жуков. Так что стоит все-таки разобраться с боссом прежде, чем браться за червя, потому что в таком случае вам не придется отбиваться от кибер-жуков, которым просто неоткуда будет вылетать.

3 уровень. Подземелья

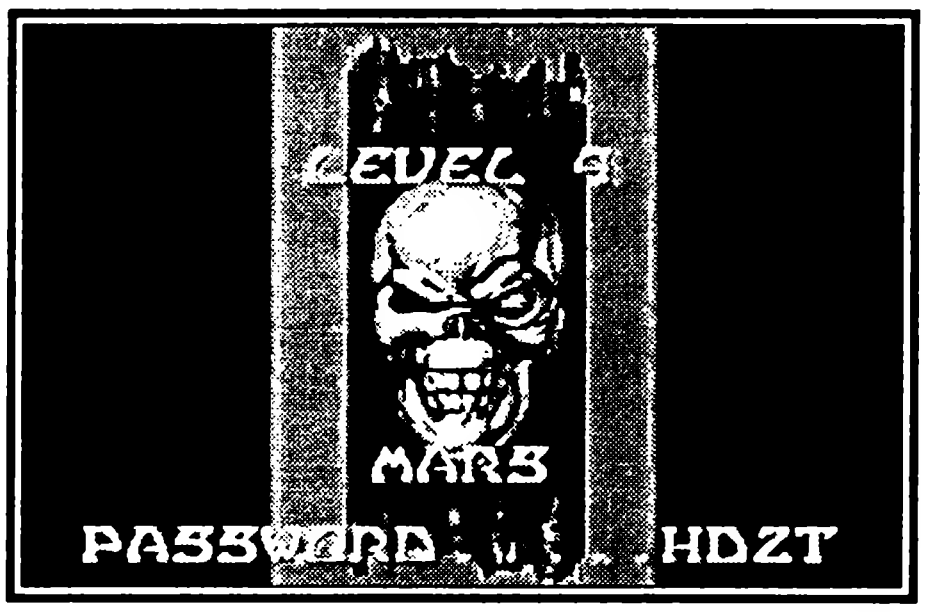
Излюбленные места обитания всякого рода злодеев, которые не хотят сталкиваться с правоохранительными органами. Очевидно, нездоровое мировоззрение не способствует появлению стремления к здоровому образу жизни. Так что про обитателей здешних мест не скажешь, что солнце, воздух и вода являются их лучшими друзьями. Будучи отпетыми скупердяями, они не желают выкладывать лишние деньги за место под солнцем и предпочитают окапываться под землей, где арендная плата не столь высока. Вот и наш старый знакомый босс по примеру своих коллег не нашел ничего лучше, чем скрываться от преследователей в заброшенных подземных тоннелях Монстросити. А вам ничего не остается, кроме как носиться по этим подземельям, разыскивая место его пребывания. Хотя назвать простое прохождение огромного количества прямых, как мозговая извилина маргинала, коридоров



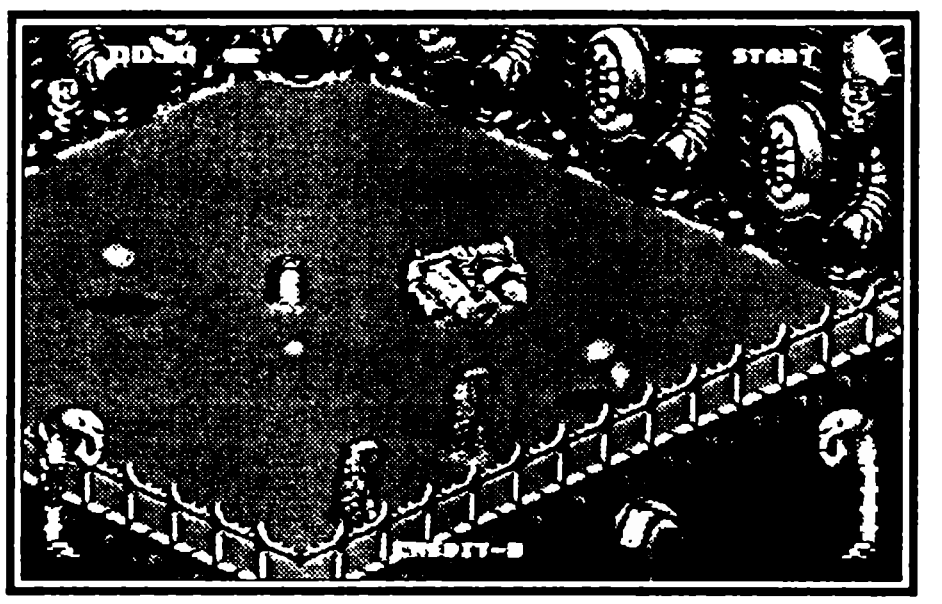
вряд ли достойно громкого названия «поиски». Нет, это вам не лабиринт Минотавра, заблудиться здесь можно только сильно перебрав с алкоголем. Но не радуйтесь раньше времени и не ждите легкой жизни. Враги ваши невероятно умножились и усилились. Правда, умнее они при этом не стали, скорее наоборот. Серьезную опасность представляют, пожалуй, только коварные электрические щупальца, имеющие неприятную привычку высовываться из-под пола в самый неожиданный момент и начинать лезть во все стороны в поисках плоти. Зато пушки на этом уровне неожиданно безобидны, так как стреляют только под строго определенным углом, и не увернется от их залпа только очень ленивый геймер. Против пушек и щупалец лучшим средством остаются гранаты. Пока еще никому не удалось встретиться на третьем уровне с боссом, из чего я делаю логический вывод, что его там просто нет. Вполне вероятно, что он в кой-то веки раз взял отгул и пошел в зоопарк.



4 уровень. Марс



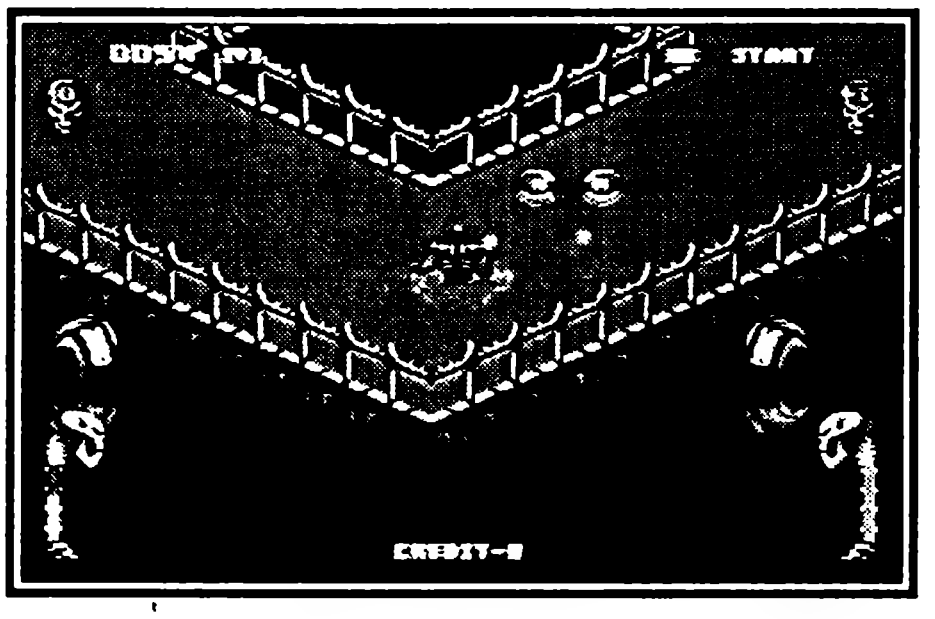
Ну вот мы и узнали, почему не встретились с боссом. Оказывается, что ни в каком зоопарке он не был, а вместо этого коварно перебрался на другую планету, естественно, скрываясь от вас, дорогие «Скелеты». Так что вам придется лететь за ним. Причем куда — неизвестно, потому что достоверные источники на этот раз подвели, не выдав точной цели путешествия босса. Куда-то он улетел, причем, судя по всему, недалеко, но на Марс или на Венеру — остается загадкой. После долгих раздумий вы все-таки отправились на Марс. Тем более, что у вас имеется параллельное задание от руководства. По пути на Марс вы обязаны обезвредить четыре укрепленные огневые точки. И пройденной зона будет считаться только после этого. Остается загадкой, откуда на планете Марс появились целые реки лавы, которых до сих пор никто не обнаруживал, но до середины следующего века еще есть время, за которое и недра Марса могут успеть вскрыться неукротимыми потоками магмы, и яблони на нем вырасти и зацвести. Как бы то ни было, вам приходится действовать в игровых условиях, а замечтавшись о цветущих яблоневых садах, вы рискуете нарваться на крупную неприятность. Как вам, например, понравится внезапная, как первая любовь, встреча лицом к лицу с огнедышащей лягушкой? Мало того, что эта марсианочка размером с теленка, так она еще и

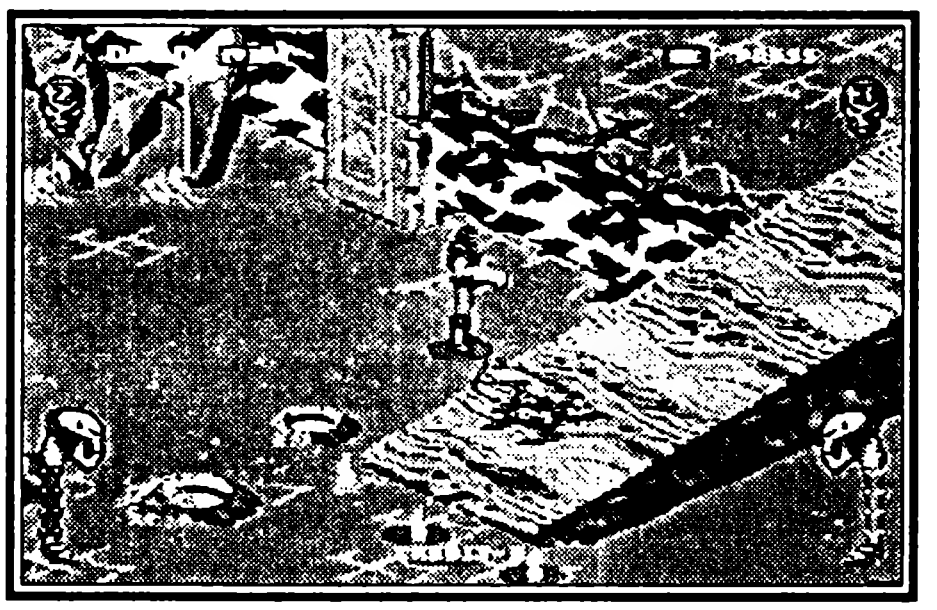


плюется пламенем. И вполне способна, имейте в виду, заплевать вас так, что попадание в одну из струй пара, которые на этом Марсе встречаются на каждом шагу, причинит вам не больше вреда, чем эта бронированная Аэлита.

Что касается вашего особого задания, то похоже на то, что огневые точки не переделывались со времен второй мировой войны. Ну разве может представлять хоть какую-то сложность уничтожение цели, у которой столь катастрофически мал радиус огневого поражения! Причем, судя по брешам в пулеметных очередях, у противников явная нехватка патронов, что неимоверно облегчает вашу жизнь. Так что мочите этих партизан с приличного расстояния, все равно они не поверят, что та война сто лет назад закончилась полным разгромом фашистов.

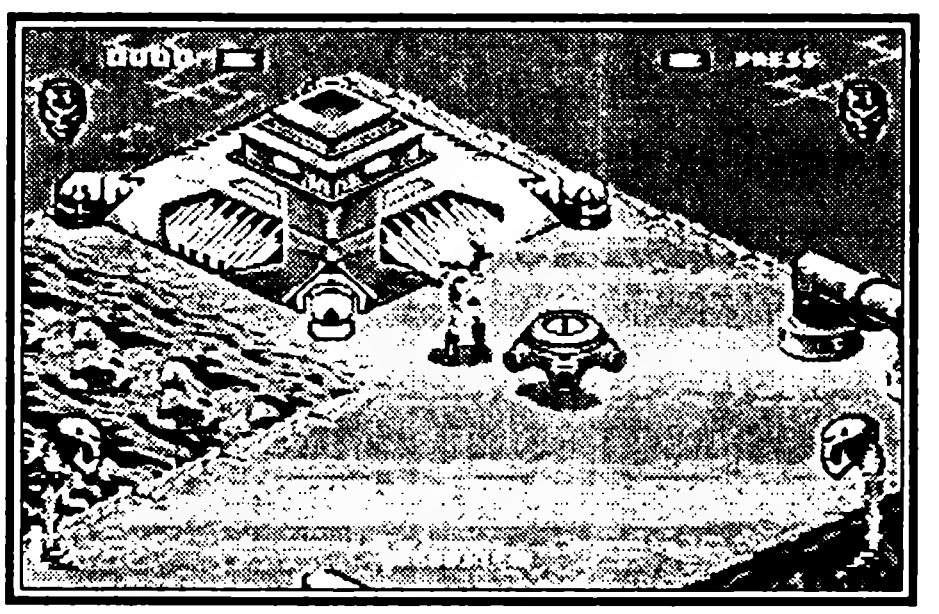
Тем более, что вас постигает глобальнейшее разочарование — пока вы тут как умные Маши занимаетесь всякой мелочевкой, босс благополучно продолжает свою антиобщественную деятельность. Он как всегда всех обманул и скрылся на Венере.



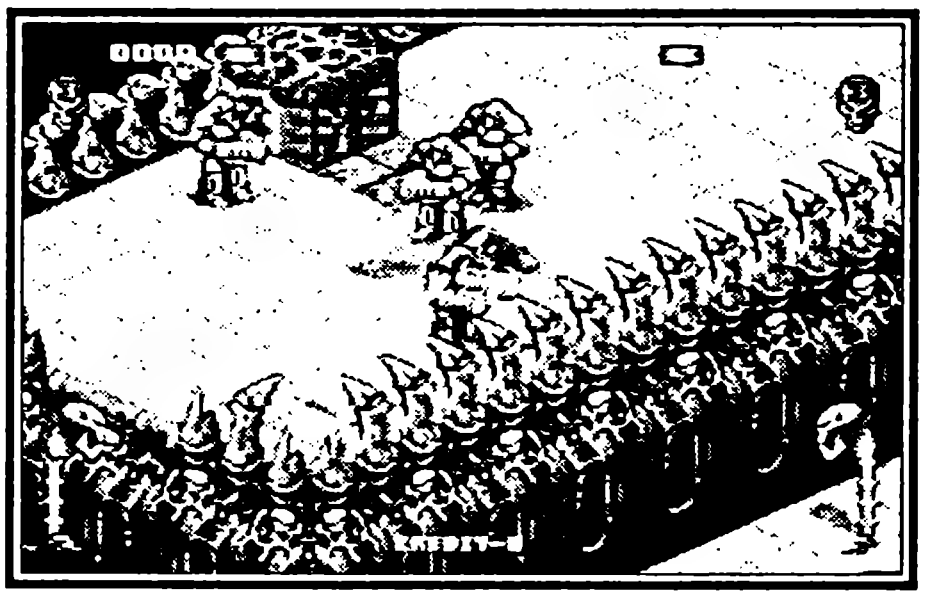


5 уровень. Венера

Вот именно! Здесь-то он и окопался. Вырыл глубокую-преглубокую норку для своей базы, понаставил силовых полей, которые отключаются генераторами, раскиданными по четырем тоннелям. А теперь сидит и думает, что самый умный.



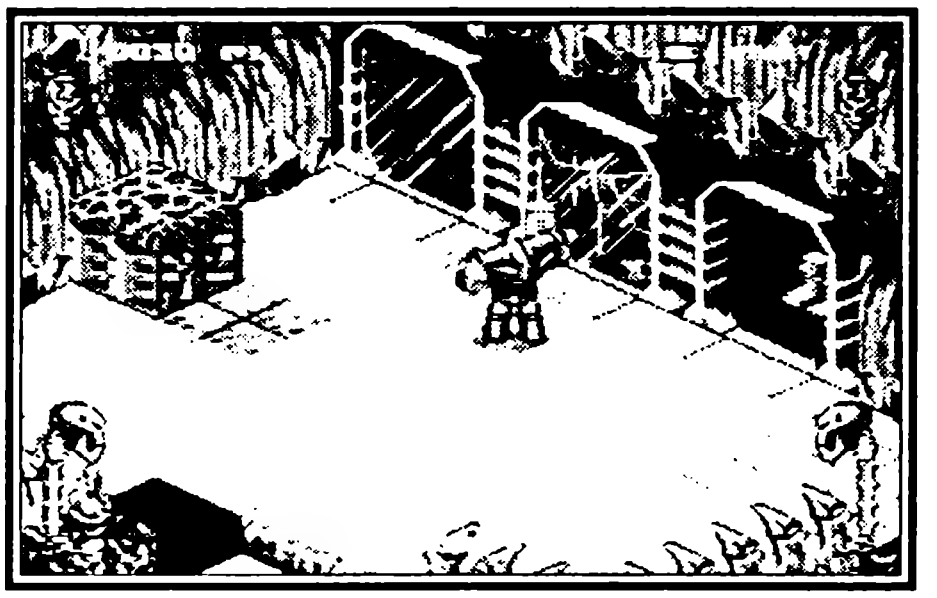
Ну и сырость же на этой планете! Передвигаться можно только по специальным мосткам. А они не только узкие, но и заполнены тупыми летающими андроидами. А они и так интеллектом не блистали, а тут еще и наелись транквилизаторов как последние торчки, и теперь им абсолютно по барабану все ваши выстрелы. И взорвать их не получается! А путь они преграждают только так. При этом со всех сторон стреляют капсулы, еще больше усложняя и без того суматош-

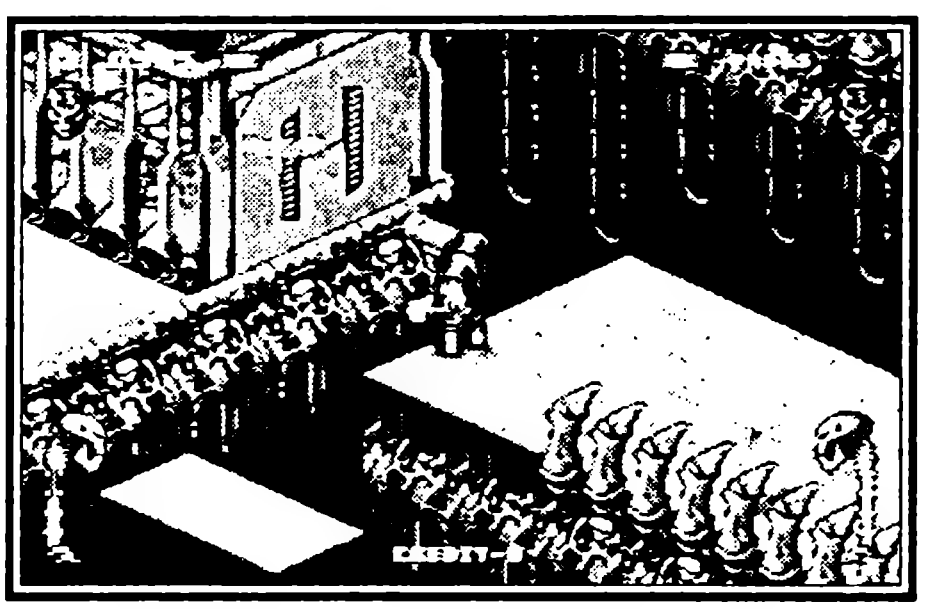


ную жизнь любого чужака, сунувшего свой не в меру любопытный нос на поверхность Венеры. И только после уничтожения всех генераторов откроется вход на секретную базу.

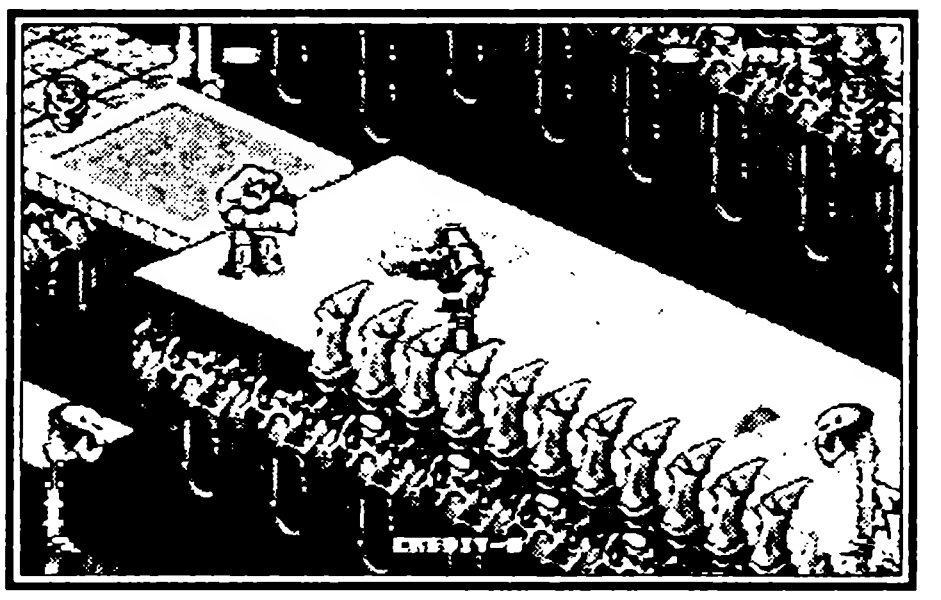
6 уровень. База босса

Подкупает приятной гостеприимной атмосферой. Каким злодеем этот босс ни был, а здесь его дом. Правда, «Скелеты» в гости не приглашались, поэтому их визит не вызывает у хозяина прилива положительных эмоций, а совсем даже наоборот. Так что на дружеское застолье рассчитывать не приходится. Угостить вас здесь могут разве что циркулярной пилой в пятку, и это, поверьте, не самое страшное. Хотя и достаточное, чтобы не носиться по коридорам сломя голову. Еще вас встретят черепа-пауки и мощные солдаты из личной гвардии босса. Как вы догадываетесь, встретят отнюдь не хлебом-солью. Так что лучшим другом «Скелета» остается граната. Во-первых, потому что иначе в этих паразитов никак не попасть. А во-вторых, потому что сниженный уровень интеллекта не позволяет им сообразить, что стену можно просто обойти. ВНИМАНИЕ!!! На этом уровне обнаружена единственная халявная жизнь! Как и подобает подобной диковине, хранится она в тайнике за стеклом. Так что не поленитесь разбить стекло, дополнительная жизнь еще никому не мешала. Кроме жизни, там валяется еще куча призов, но, конечно, не настолько редкостных.



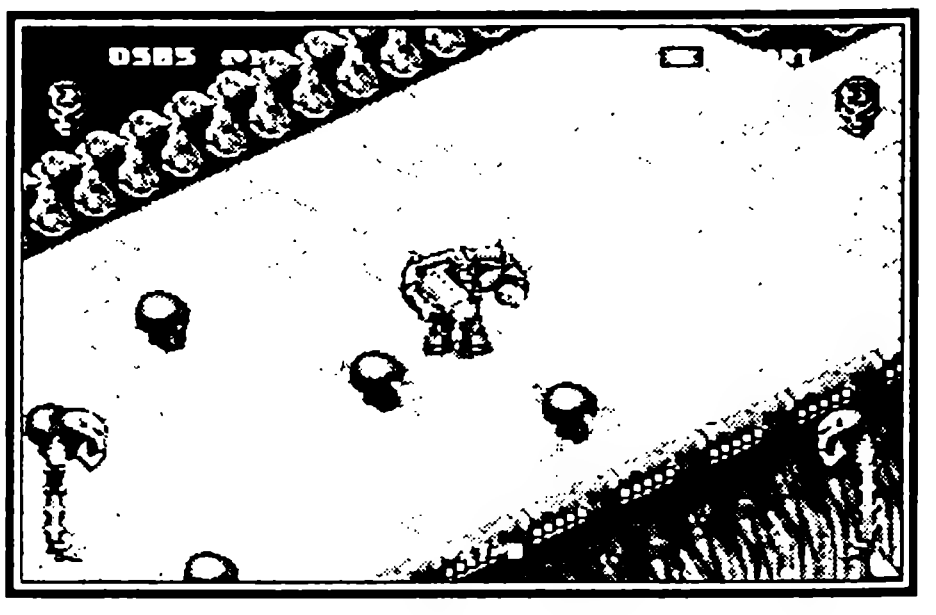


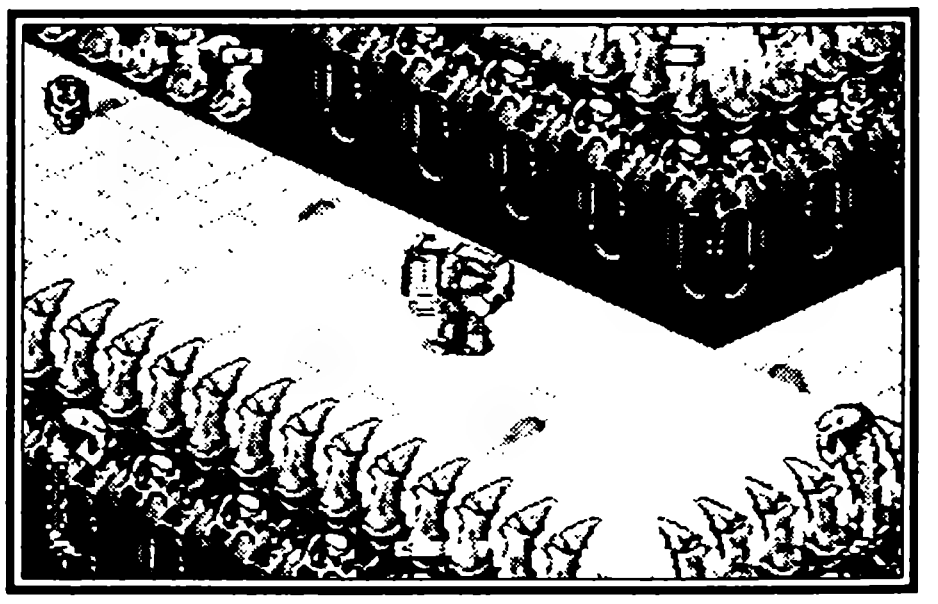
Не будучи полным идиотом, босс, зная, какая на него идет охота, принял меры. То есть просто отгородился от мира энергетическим щитом с тройной защитой. Действует сие сооружение просто и изящно, — как только вы попадаете к нему на аудиенцию, все энергоблоки оказываются полностью заряженными. Простенько и со вкусом! Исправить ситуацию можно только хорошо постреляв. Однако действовать надо

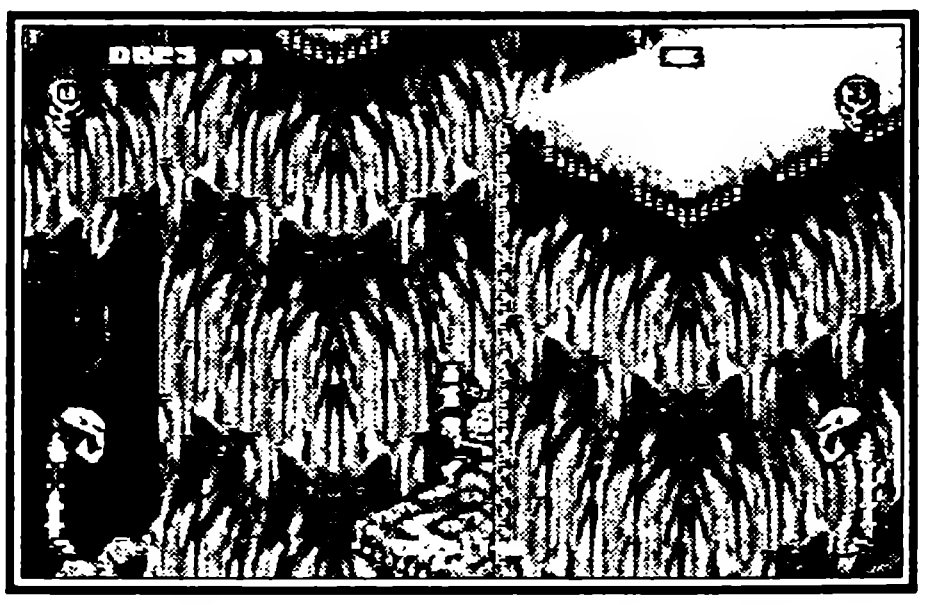


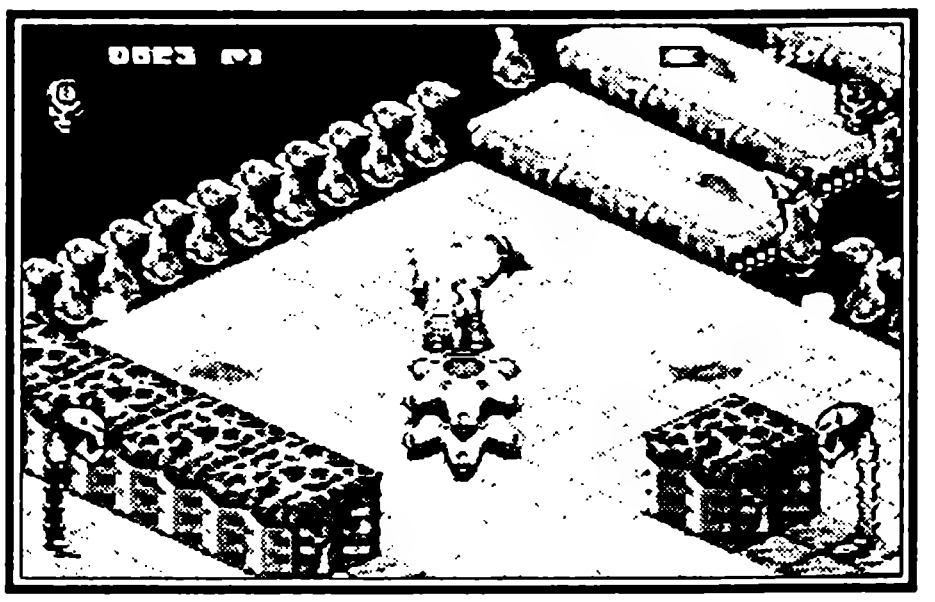
быстро и максимально эффективно — пока вы занимаетесь одним энергоблоком, остальные накапливают энергию. Все это можно было бы перенести без проблем, если бы не босс. Почувствовав, что приходит его последний час, он упрямо старается спасти свою шкуру, для чего непрестанно и бессовестно начинает обстреливать вас какими-то достаточно вредоносными шарами, как только наступает момент разрушения защиты, мешая вам заниматься серьезным делом и стараясь причинить вашему здоровью максимально возможный ущерб. Но и это еще не все! Как только приступите к уничтожению третьего энергоблока, будьте особо внимательны и осторожны! Теперь щит отражает все ваши выстрелы, так что, зазевавшись, можно запросто самому себя приговорить. Так что к моменту полного отключения щита у вас должно накопиться достаточно злобы и ярости, чтобы было, что излить на злыдня. То есть на босса, разумеется. А уж он-то не даст вам соскучиться. В конце концов, он пройдет сквозь стену, ускользая от вас и имея подлейшее намерение навалять «Скелетам» попозже. Но имейте в виду, он коварно будет поджидать вас за углом! На этот раз злодей пересел в гигантский транспорт — лягушку. Сначала уничтожьте броню, а затем обе лапы. После этого вам будет предложен выбор — прикончить злодея или пощадить. Альтруизмом страдать — себе дороже. Если вы позволите боссу остаться в живых, то он ответит вам черной неблагодарностью. И после его сюрприза. Вам придется опять с ним сражаться. Если же вы окажетесь неумолимы, то одним злодеем станет меньше, а начальство, оценив ваши подвиги, представит ваш отряд к награде за межгалактическую отвагу.

Итак, очередной злодей побежден, вы спасли мир, и все у всех хорошо. Так что играйте, играйте и играйте. Желаю удачи!!!









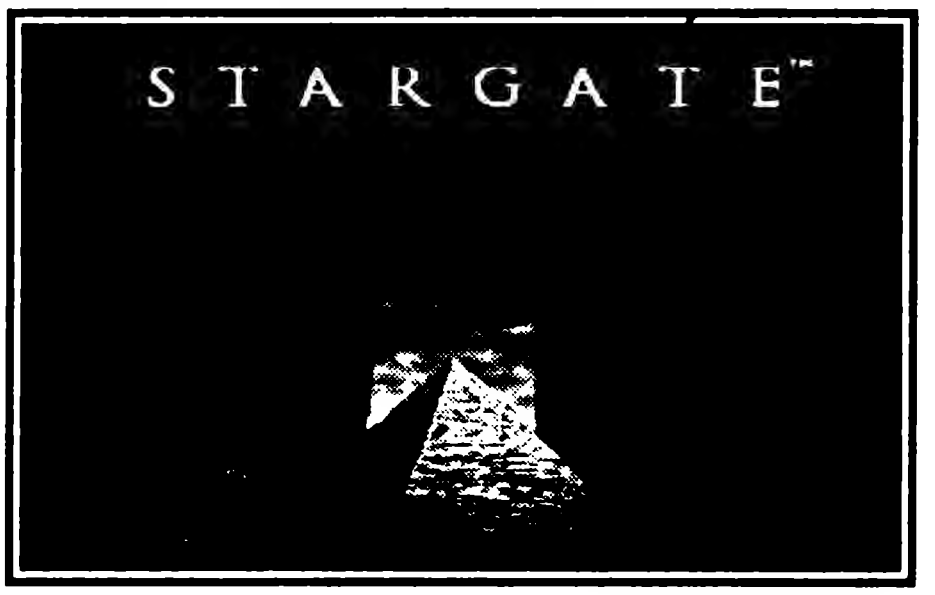
STAR GATE

ЗВЕЗДНЫЕ ВРАТА

Acclaim ● Количество игроков 1 ● Боевик
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Дорогие воины! Первый шок, который вы получите от этой игрушки, это просто шедевральная анимация главного героя. На славу постарались рисовальщики: герой, несмотря на не слишком большой рост, бегает как живой, прыгает, как живой. А как он умирает, словами просто не передать! Нет, ребята, это надо видеть своими собственными глазами!

Описание игры

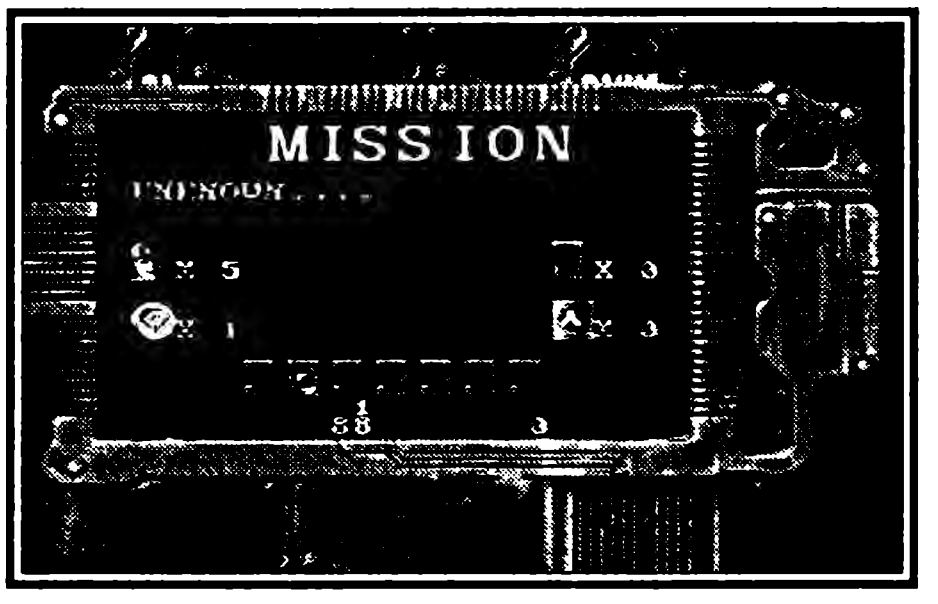


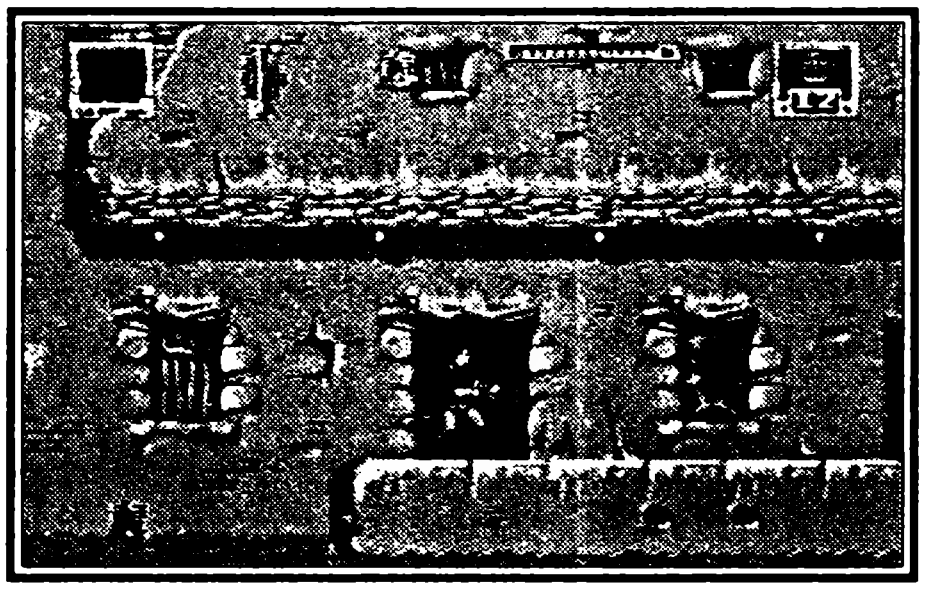
Этот новый подарок приготовила нам та же команда, которая в свое время осчастливила нас играми «Чужой 3» и «Судья Дредд». При этом во всех трех игрушках сразу чувствуется один и тот же творческий почерк. «Звездные врата» очень точно повторяет сюжет одноименного фильма, вышедшего на экраны в конце 1994 года. Фильм, помнится, произвел на всех добротное благоприятное впечатление и спокойно подзабылся аж до нынешних времен. Сама же игра чем-то напомнила нам старый добрый «Flashback», только думать здесь, к сожалению, много не приходится. Все больше стреляем. Графика добротная, звук хороший, музыка немного нудноватая. Короче, сеговский картридж как сеговский картридж.

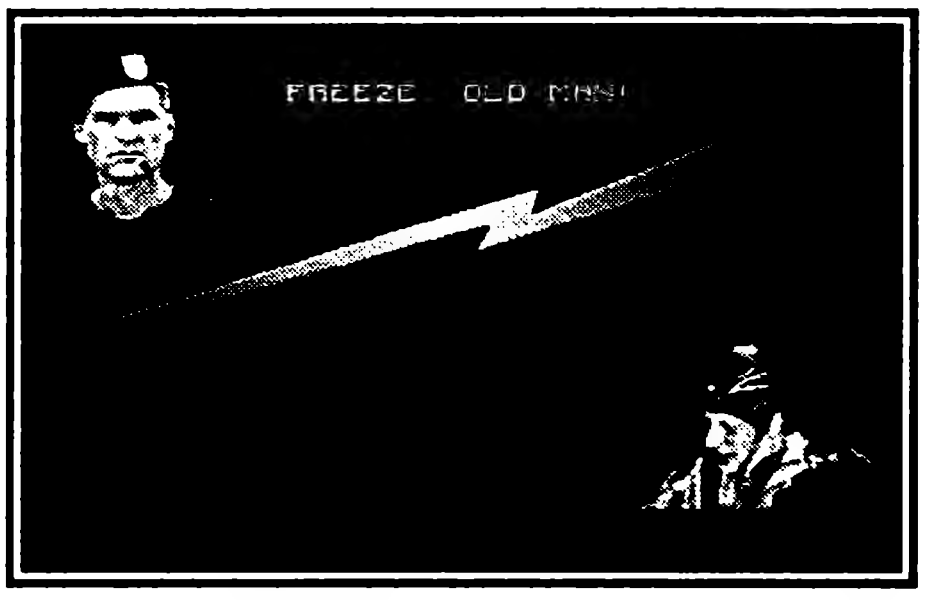
Немного о сюжете и предыстории: где-то в 20-х, а, может, 30-х годах нашего века любопытные археологи, которые, как известно, роются везде, где только можно, а также, при случае, и где нельзя, наконец-то дорвались до всемирно знаменитой пирамиды Хеопса или Хуфу, и давай в ней копаться. И нашли они среди прочих неисследованных диковин совсем уж непонятного предназначения штуковину: огромное кольцо из зеркального материала, стоящее на каменном постаменте. Ну, зачем нужен постамент, они, немного посовещавшись, вроде бы поняли, но вот что это за колечко и какое у него применение, как головы не ломали, ничего вразумительного придумать не смогли, несмотря на все свои обширнейшие познания и колоссальнейший опыт работы. И вот, позабытый на складе Пентагона, сей артефакт провалялся безо всякого толка аж до наших дней. И только в 1994 году ученые, наконец, добрались до него, сдули пыль, смахнули паутину и взялись как следует его изучить, используя новейшие достижения всякой науки, которая с тех пор, естественно, сделала большие успехи. После кропотливой работы стало ясно, что кольцо это есть ничто иное, как пространственно-временной канал, с помощью которого можно путешествовать по вселенной. Военные — ребята далеко не глупые и при этом еще и даль-

новидные, немедленно засекретили исследования и решили послать через Звездные врата отряд из семи морских пехотинцев, чтобы на деле выяснить, что же там, на другом конце этих Звездных врат, делается. А в целях защиты, мало ли кто там обитает, умные ребята-вояки решили прихватить с собой всего-навсего атомную бомбу! С огромными трудностями пришлось столкнуться, убеждая руководство Пентагона включить в состав экспедиции одно гражданское лицо, археолога Даниэля Джексона. Но в результате долгих уговоров и проволочек молодой, неопытный, но полный энтузиазма ученый благополучно вошел в состав группы. И вот, собрались они все, погрузили на тележку бомбу, пролили скупую мужскую слезу, прощаясь с Америкой-матерью, да и шагнули в затылок друг другу сквозь кольцо. Вспоминается фильм, где в этом месте спецэффект на спецэффекте, спецэффектом погоняет, имея целью показать любимому зрителю, как красиво летят наши через неизведанное гиперпространство по тоннелю, выводящему прямо на планету Абидос на другом конце нашей вселенной. Прилетели. Ночь. Пустыня. Темно. Делать пока нечего, поэтому легли спать. А тут вдруг как налетит песчаная буря! И вот вам результат печальный — полковник Джек О'Нил в одном месте, а все его подчиненные вместе с археологом — в другом. При этом знать бы еще, где это самое другое место находится. Хорошо хоть, что бравый командир не в курсе самой главной новости этой ночки. Пока мужественные воины боролись с разгулявшейся стихией, куда-то неожиданно потерялась атомная бомба. И очень даже может быть, что ее кто-то похитил под покровом песка и темноты! Но командир, как я уже сообщала вам, пока пребывает на этот счет в полнейшем счастливом неведении, и первоочередной его задачей является экстренный поиск своих подчиненных.

Как видите, завязочка весьма недурна. Только немного смущает фамилия главного



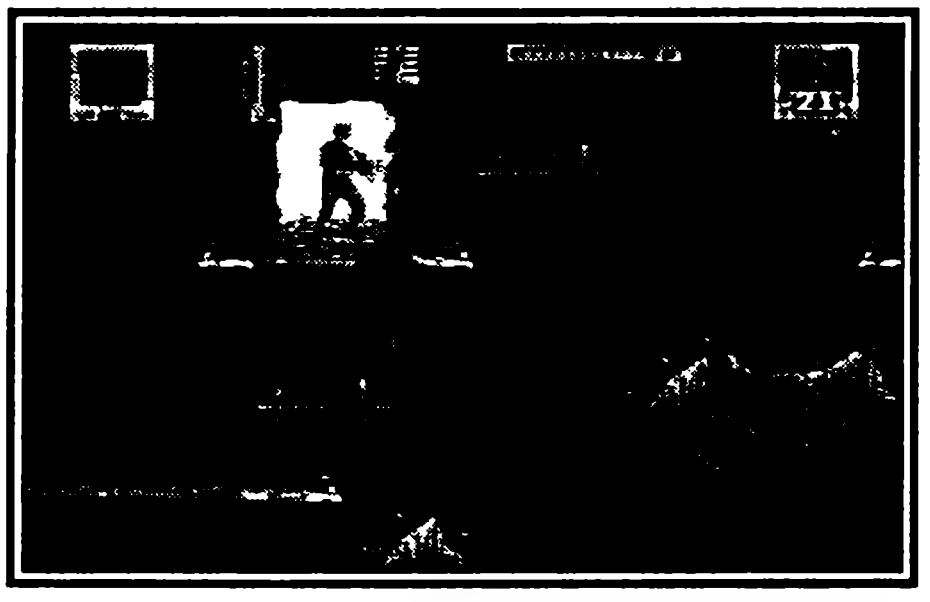




героя: сначала Эйприл О'Нил, потом — Шакил, а теперь еще и этот мужик. Что он, кстати, может-то? Если нажать кнопку «А», мужик подпрыгнет, при нажатии кнопки «В» откроет стрельбу из обреза винтовки М-16, а если рискнуть и нажать кнопку «С», то он кинет гранату, запас которых, конечно же, ограничен, но может быть пополнен в пути. Ну, чтобы в пустыне не найти гранату, такого просто не может быть по определению. Раз есть пустыня, значит, будут и гранаты! Другое дело, нужны ли они? Вам на этот раз нужны, и еще как, так что готовьте корзинку — по гранаты ходить. Если же нажать кнопку «С» во время бега (джойстик вперед или назад), то доблестный герой помчится в два раза быстрее. Что несказанно радует, потому что обычный бег нашего героя настолько скучен и ленив, что вызывает зевоту, а также законное недоумение, как же он умудрился сдавать армейские нормативы в десанте, мы же все смотрели «Солдат Джейн» и знаем, как это трудно. Так что рекомендую ускорять полковника по полной программе, он форму восстановит, может быть, а вам играть поинтереснее станет. Тем более, что каждый ребенок знает — тише едешь, дальше будешь от того места, куда едешь. Вообще-то, как вы уже, наверное, заметили, кнопки выбраны далеко не самым оптимальным образом, и вначале вам будет нелегко уворачиваться от ударов и выстрелов врагов. Опыт придет со временем, и, возможно, вы обнаружите у героя еще какие-нибудь возможности, прошедшие мимо нашего скромного опыта. Но то, что предварительно зажатой кнопкой стрельбы можно блокировать передвижение героя, что, разумеется, сильно упрощает процесс прицеливания в сидячем и висячем положениях, мы и сами знаем. О чем радостно сообщаем вам.

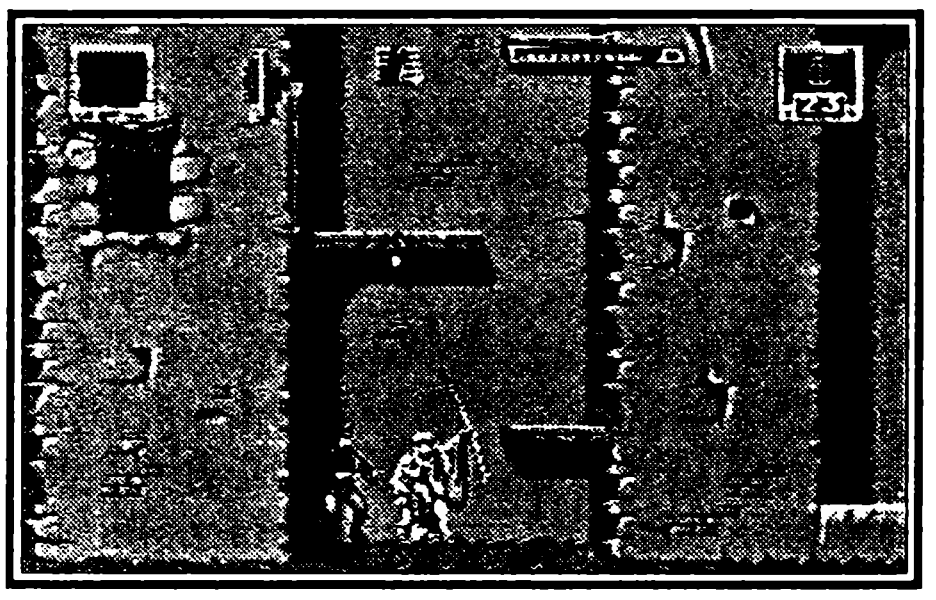
Еще вы можете этак невзначай набрести на зеленый ящичек с египетским иероглифом, так он вам пополнит жизненную энергию примерно на треть. А если повезло и вы напоролись на кварцевый шарик, то получите в подарок целую попытку, то есть жизнь. Чтобы избавиться от возможного перегрева оружия в особо жарком бою, чреватого заклиниванием этого самого оружия и, как следствие, неприятностями со здоровьем вплоть до летального исхода, поищите такой же, как и в игре «Чужой 3», охладитель, их тоже в нашу инопланетную пустыню когда-то завозили, с тех пор они здесь и валяются никому не нужные. А мы — люди хозяйственные, нам такая дефицитная штучка только так пригодится. И не только она. В этой пустыне на каждом шагу разбросаны секретные новшества военной техники. Поищите, и найдете и насадки для увеличения скорострельности и диапазона попадания, и патроны. В режиме паузы вам кратко объяснят, что именно требуется от героя в данный момент, покажут количество оставшихся жизней и продолжений, число собранных глиняных дощечек с иероглифами и контейнеров с плутонием, от них зависит, увидите вы конеч-

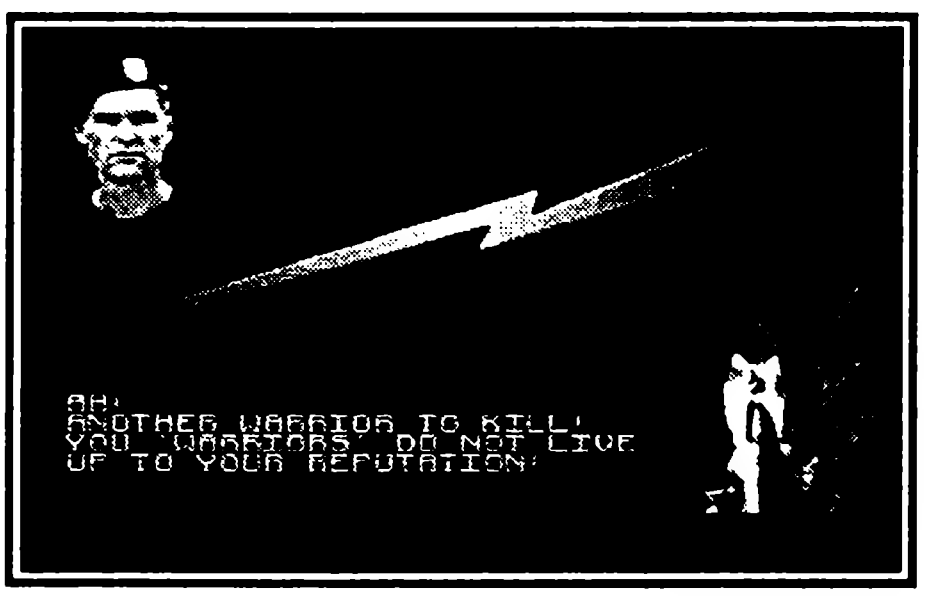
ную заставку или черный экран. Нижняя строка экрана первое время будет пустовать, в дальнейшем обрастая узорами — символами древнеегипетской письменности. Эти закорючки образуют постепенно пароль, набрав который в начале игры, вы сможете продолжить ее с момента образования данного узора.



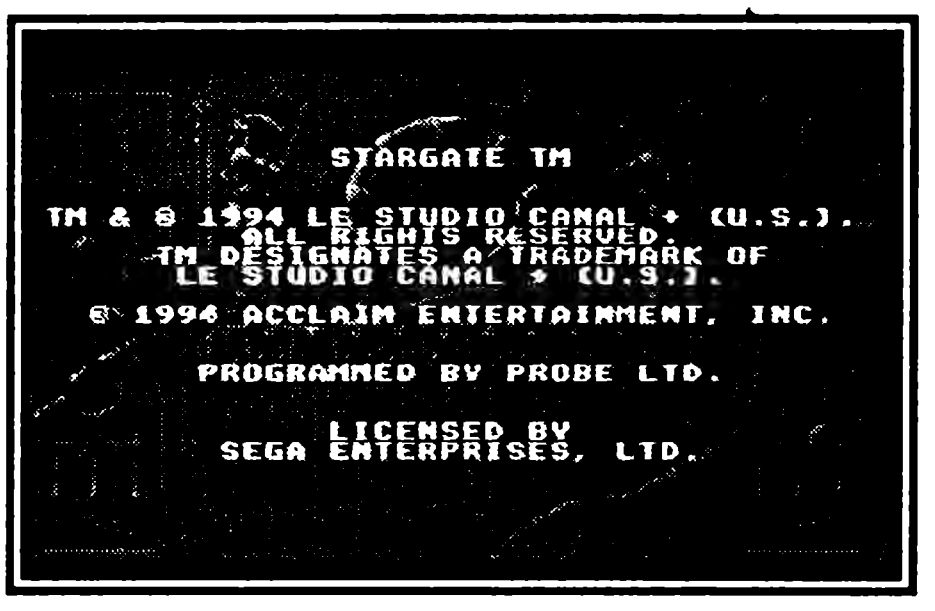
Деление на этапы или на уровни, если хотите, отсутствует. Вместо этого вас ждет последовательное выполнение неких миссий, с коими я и намерена вас сейчас ознакомить.

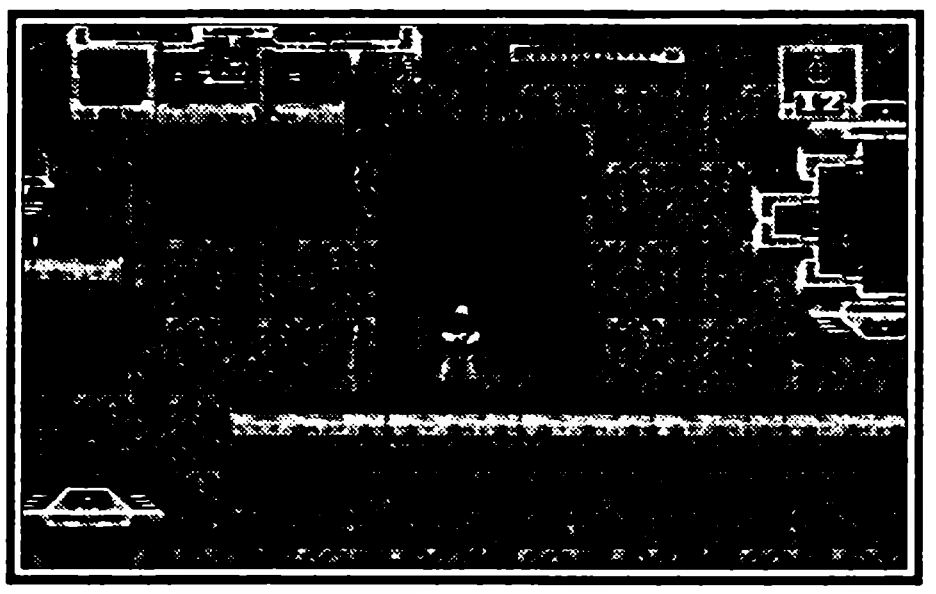
Итак, вылезаете вы с утра пораньше из развалин, где пережидали страшную ночную песчаную бурю. И сразу же оказываетесь в довольно пикантной ситуации. Бомбы нет, подчиненных нет, сведений о том, где все это может находиться, тоже нет. А от забора до самого горизонта — раскаленный песок. Делать вам нечего, кругом пустыня как пустыня, ну ничего характерно инопланетного, так что придется двинуться в путь, чтобы не погибнуть от голода, жажды и несказанной скуки. Изредка встречающихся шестиногих кработараканов и чешуйчатых щукомуравьедов отстреливайте издалека, при этом постарайтесь не расходовать на них драгоценных гранат, не стоят они этого. Вскоре вас ожидает приятная встреча друзей после долгой разлуки, гражданский человек Даниэль не только уцелел в экстремальной ситуации, но и уже наладил контакт с местным населением, переселенным сюда, как выяснилось, прямо из древнего Египта. Даниэль, дело ясное, тоже рад вас видеть, при этом он посылает вас на поиски снаряжения, посеянного остальными членами команды, в близлежащие пещеры. С трудом протиснувшись во вторую попавшуюся пещеру, вы в темноте сослепу налетаете на старейшину туземцев, тоже, видно, недавно встречавшемуся с общительным археологом. Мудрый дед говорит, что остальные члены отряда, солдаты, были атакованы местным сверхъестественным правителем Ра, коварно завладевшим атомной бомбой. Ну, вы быстренько собираете по пещерам пяток ящиков с боеприпасами, хотя их там на самом деле несколько больше. И отправляетесь на восток, в город Наваду, через который несколько ранее прошли отступающие под натиском Ра солдаты. В городе аборигены — египтяне ни с того ни с сего объявляют вас великим воином и просят найти четырех старейшин, потерявшихся после битвы с охраной пирамиды, оказывается, фараон Ра не любит



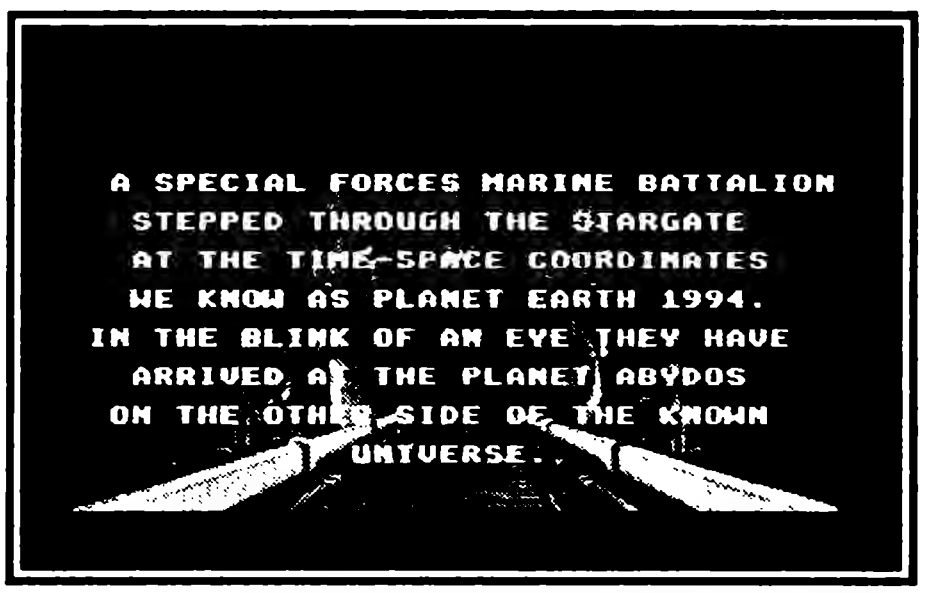


не только морских пехотинцев, но и местных жителей. Вот такая он зараза! Мало того, что никого не любит, так еще и кучу проблем создает окружающим. Делать ему, как видно, больше нечего, так он поработил свой народ и заставил его вкалывать в рудниках, в поте лица своего добывая кварц для машины, делающей его, Ра, вечно молодым. Но, видно, машина не в состоянии обеспечить юношеское состояние для всех органов и систем его фараонского организма и, возможно, все его, фараонские, пакости можно свести к неврозу на почве сексуальной неудовлетворенности, но не будем играть в доктора Фрейда, потому что, как не крути, а разбираться с этим египетским Муссолини вам придется, так что не стоит погружаться в его фараонью психологию слишком глубоко, дабы не начать мучиться совестью, когда придет время, а оно обязательно придет, мочить гада, где обнаружите. Хоть в сортире, как наш новый президент.



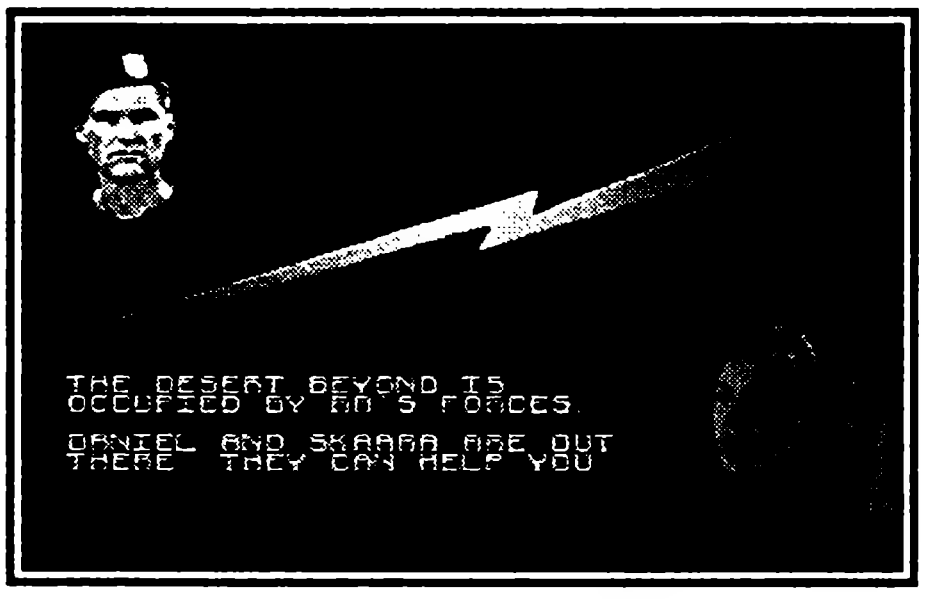


Последний из найденных вами старейшин откроет восточные ворота Нагады, и вы вновь попадете в пустыню, где вездесущий Даниэль сообщит вам о том, что шестеро наших солдат прячутся по пещерам и гротам, а один из них, Ковальский, убит. Ну и врет он все, потому что на Ковальского вы вскоре наткнетесь, причем окажется, что он только ранен. Что даже не помешает ему сообщить вам, что туземный мальчик Скаара может знать, где бомба, но они вместе с Даниэлем опять куда-то потерялись. Откуда все это знает Ковальский — покрыто мраком неизвестности. Из пустыни вы попадаете, собирая, как наседка цыплят, своих подчиненных, в руины, где вас дожидается последний из солдат, прибывших через Звездные врата с Земли, а вместе с ним, как это вы сразу не догадались, вездесущий Даниэль. Он отправляет вас обратно в Нагаду, наказав вам всенепременно найти великого фараонского воина Анубиса, намеревающегося убить девушку по имени Шаури, предводительницу восстания против Ра. Анубиса вы побьете легко и просто, находясь в углу комнаты и кидая гранаты точно в его голову, а если силы на исходе, загляните в дверь комнаты, она там тоже не для украшения поставлена, знаете ли. Удара с двадцатого он загнется и убежит собирать мозги, которыми он в первый и, надеюсь, последний раз был вынужден пораскинуть, но это, тем не менее, явно не последняя ваша встреча. Спасенная девушка убедит «великого воина» принять помощь от малолетнего профессионала Скаары, который

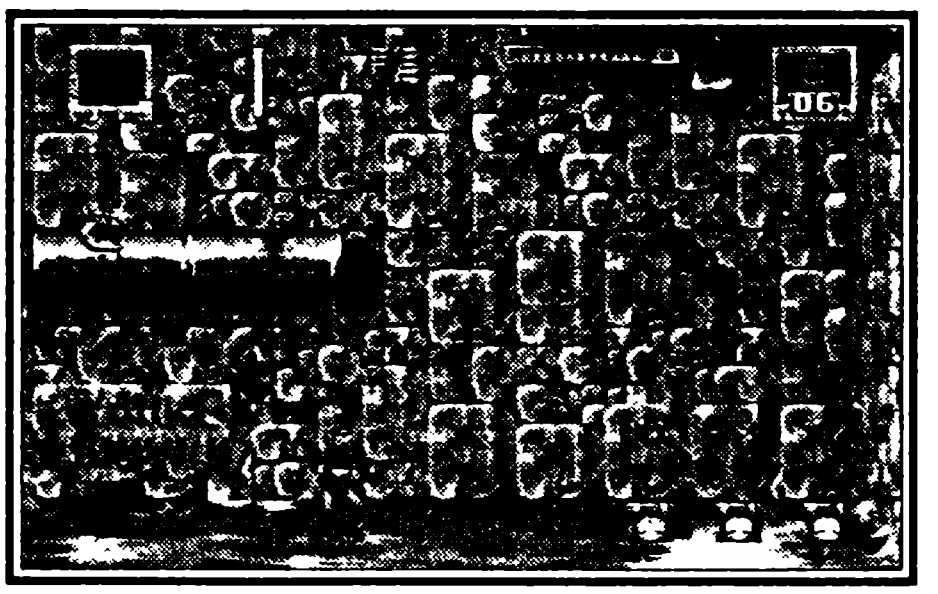


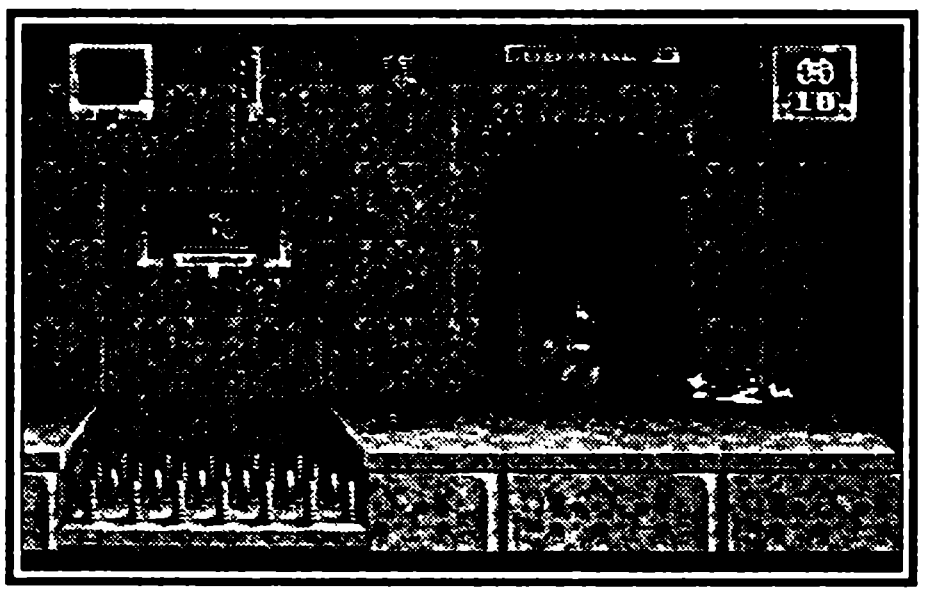
STARGATE

потайным ходом приведет вас к секретной каморке в Нагаде. Вообще-то этот юный Сусанин доведет вас лишь до развилки, шепнув на прощанье что-то типа «все дороги ведут в Наваду». И действительно, пройди вояка через левую дверь, и он уже у цели, а энергичный археолог ждет не дождется обрадовать вас очередной пустяковой просьбой, на этот раз по радио. Если же вас вместе с полковником угораздит выбрать правую дверь, вы окажетесь в пресловутых кварцевых шахтах, где помимо кучи призов и пары жизней находится другая дверь все в ту же каморку, но при этом каждый неаккуратный прыжок, увы, карается падением в бездонную пропасть. Отсюда следует вывод: пещеры не для новичков, не уверен в своих силах — не обгоняй, а иди, как тебе советуют бывалые люди, налево. Сходить налево, оно при таких, знаете ли, предлагаемых обстоятельствах ничего сексуального, как ни прискорбно, за собой не влечет, а здоровее оказаться — вполне возможно.



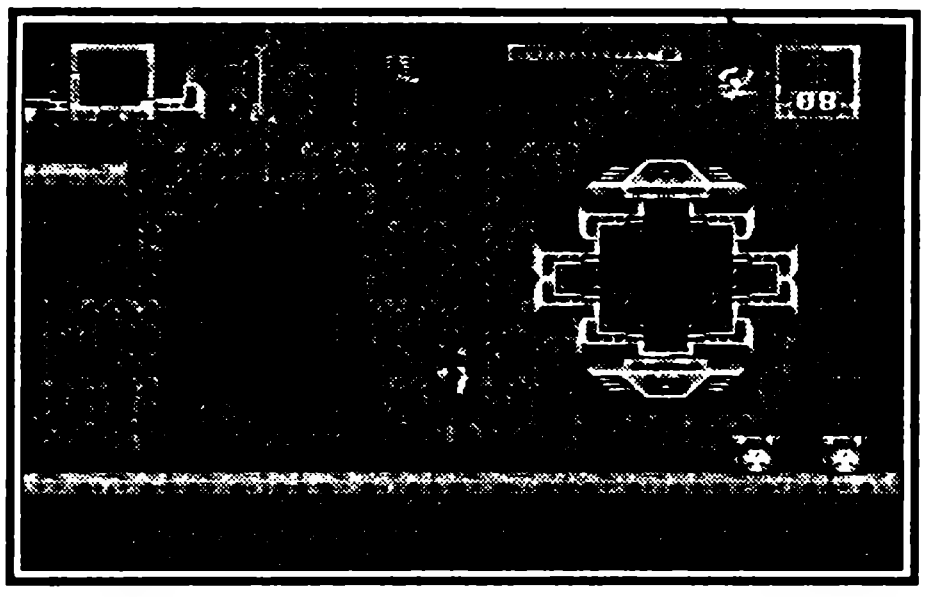
Прогуляйтесь по городу, и набредете на переодетую в мужика, причем исключительно в целях конспирации, Шаури, которая покажет вам путь в пустыню, оккупированную войсками Ра, а мальчик Скаара встретит вас у грота, где содержится Даниэль, который за ваше отсутствие по делам успел как всегда развить слишком бурную деятельность, на чем и попался. Теперь археолога охраняют Небесные Стражи, но если вы умеете держать в руках пулемет, то они не отнимут у вас много времени и сил. Освобожденный Даниэль на свежую голову отправляется по каким-то своим загадочным делам, а мальчик Скаара попросит вас пробраться в Нагаду, чтобы уничтожить шестерых предателей восстания, и вновь загадочно укажет на два тоннеля, на этот раз в шахты ведет правый. Так что хоть вас уже и загоняли постоянными вылазками в Нагаду, да и маленький подпольщик мог бы обращаться с вами повежливее, в конце-концов, вам-то что за дело до их инопланетных разборок, а тут «пойди туда, не знаю куда, принеси то, не знаю что», да еще загадки на каждом шагу, будто вы не полковник, а гуманитарий необстрелянный. Но деваться вам, тем не менее, некуда, бомбу у вас сперли, мягко говоря, а за нее, родимую, отчитываться ой как придется. Написано в бумажке: «бомба атомная, одна штука», так уж не отвертишься. Придется вам выполнять все их просьбы.

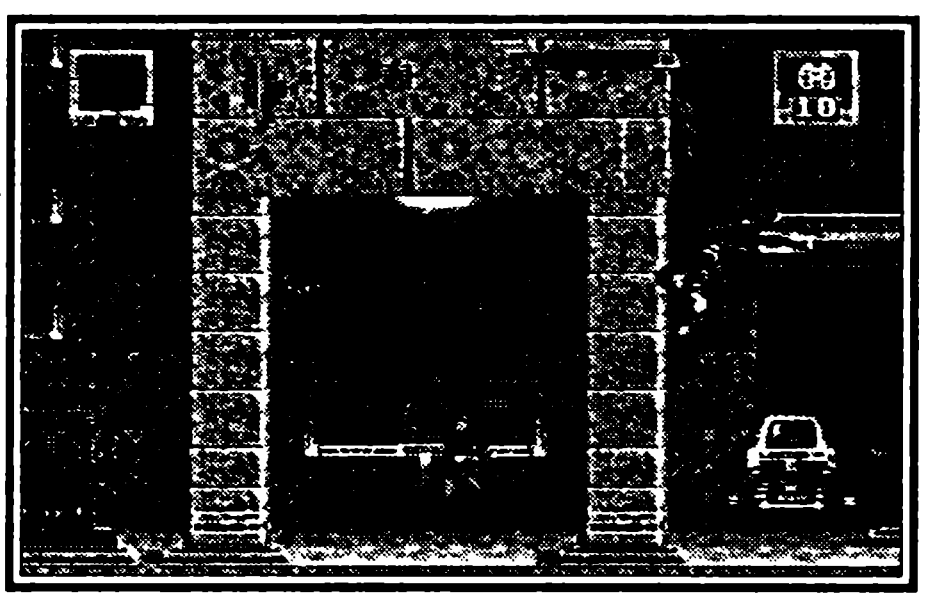




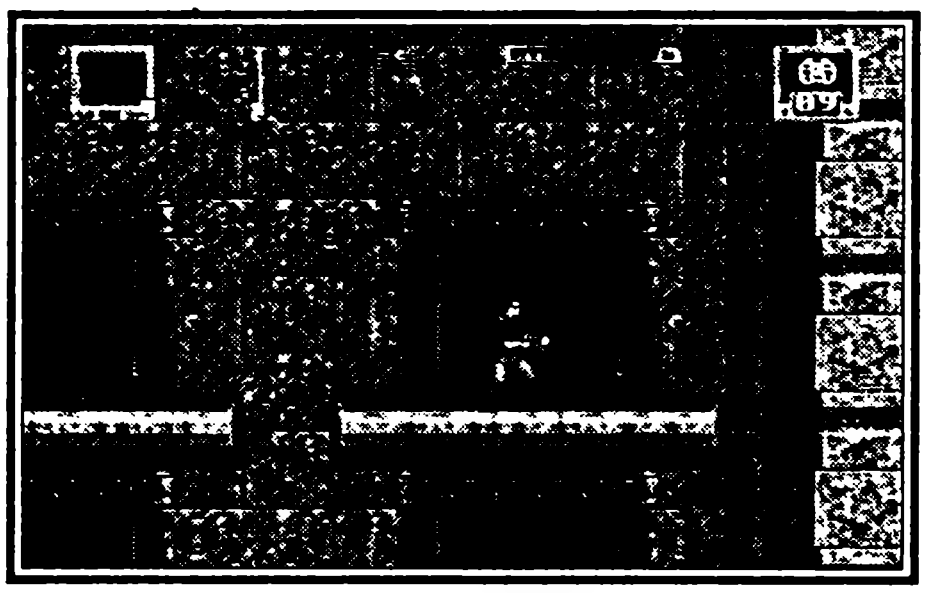
Шпионы Ра охраняются целой крылатой армией Небесных стражей и гигантских ос,

так что придется вас научиться кидать гранаты прицельно (гады все броневые и вашу винтовку несильно уважают). В отведенной вам части города ошиваются семь недостойных жизни предателей, но заслужить благодарность повстанцев можно, уничтожив уже шестерых. Вместе с очередным «спасибо» вы получаете снадобье для вконец ослабевшего, но все еще нужного археолога, плюс долгожданную весть об исцелении старого знакомого Анубиса, который не нашел ничего лучшего, чем опять пристать к симпатичной предводительнице повстанцев. Очевидно, мучается от неразделенной любви, которую не в состоянии высказать нормальным древнеегипетским языком, вот и парится как последний шестиклассник, который от прилива нежных чувств лупит барышню портфелем по голове, только портфель ему достался слишком тяжелый, так что жизнь и здоровье его избранницы находятся в реальной опасности. Так что придется вам еще разок навалять этому незадачливому кавалеру, чтобы не мешал полноценной повстанческой деятельности. Отыскать «воскресенца» несложно, надо лишь отыскать переключатели, отпирающие три двери в катакомбах, да расстрелять их прицельным залпом из винтовки. Гранат на этот раз понадобится тоже немало, так что не ленитесь заглянуть в попадающиеся двери, тем более, что там вам приготовлены заботливыми программистами и новая жизнь, и новая же порция табличек. Вступать в прямой контакт с озверевшим от неразделенной страсти Анубисом, который злобно кидается самонаводящимися ракетами, явно не стоит, да и лишнее это. Достаточно задержаться в дверном проеме его убежища, и бросать оттуда гранаты, достать вас при этом сложно, но можно, так что не зевайте — лучевая атака дело не шуточное. Очистив помещение от нехорошего прихвостня узурпатора, вы сможете вновь повидаться с Шаури. На этот раз вас отправят на поиски вооружения для спешно сформированной объединенными усилиями земных и местных активистов Армии Освобождения.



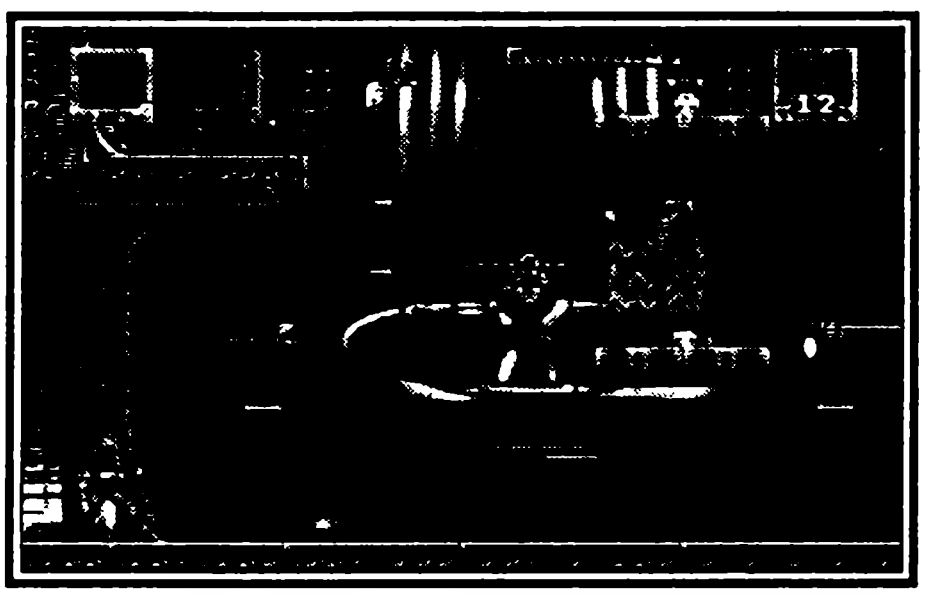


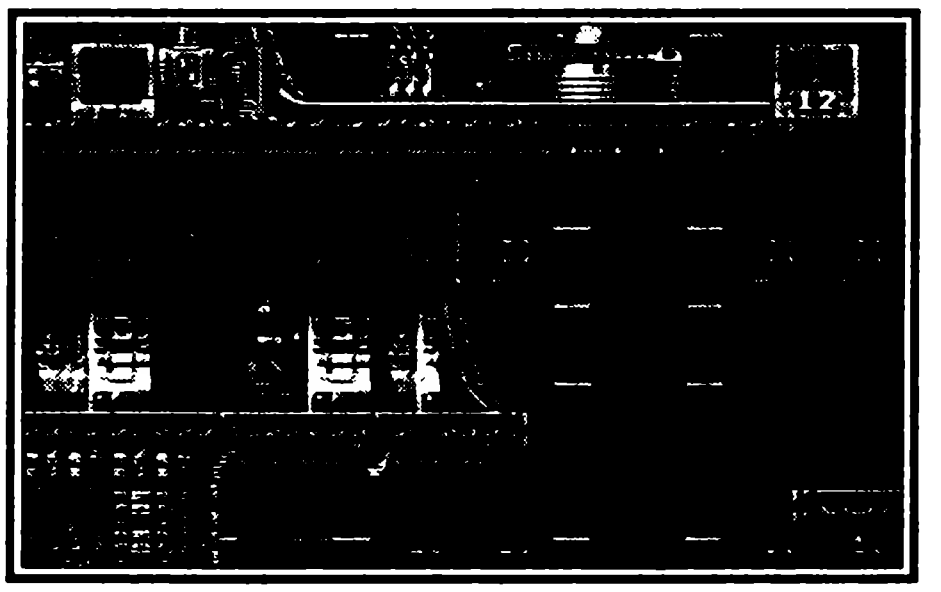
Оружейная мастерская Ра охраняется Небесными Стражами и скорострельными пушками, которые можно запросто расстреливать, если успеть вовремя присесть. Полазив хорошенько по стенам и потолку обширного помещения, вы должны по очереди найти и обезвредить все переключатели силовых полей, закрывающих доступ к футлярам с «лазерными копьями». Поглядеть на эти ди-



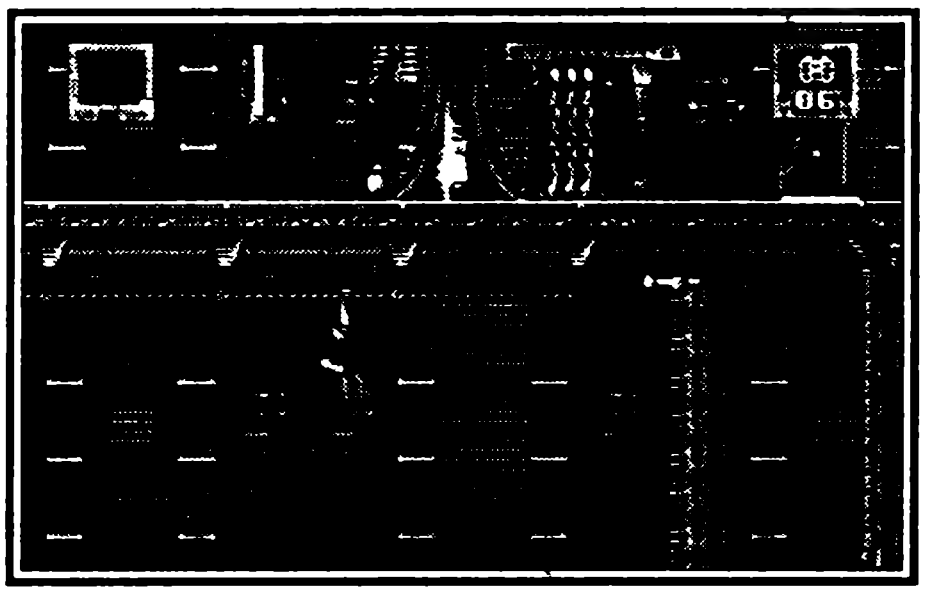
ковины в действии вы сможете, в который раз пробежав по пустыне и вооружив встреченных египтян украденным оружием. Вездесущий нагаданский паренек даст вам дальнейшие указания по срочному поиску своих и, после бурной и торжественной встречи, старейшины угнетенного народа. Повидавшись со стариканом, вы наконец-то попадете в пирамиду, дворец Бога Солнца.

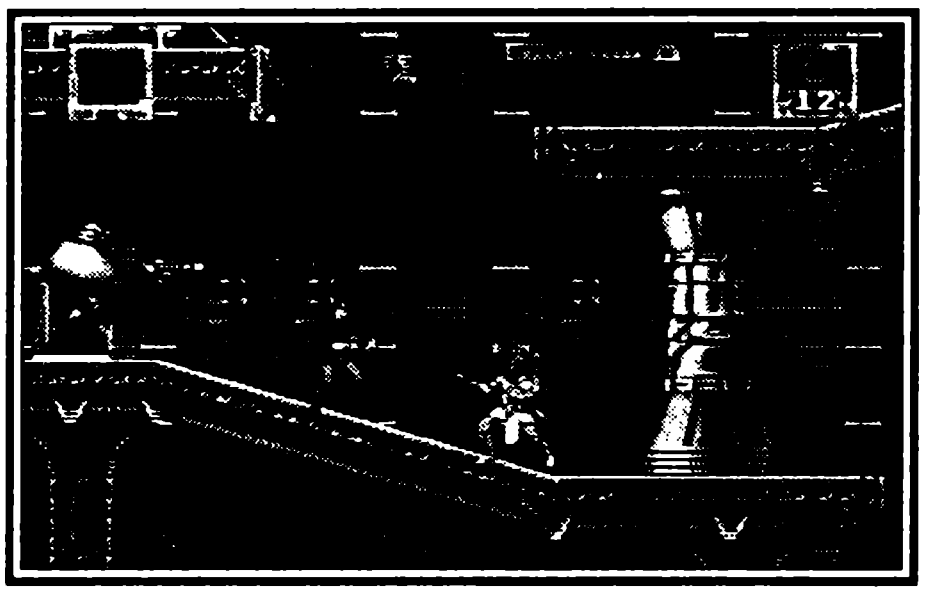
Свою власть на Абидосе тиран поддерживает, применяя сверхчеловеческие инопланетные силы, похоже оккультного происхождения, и достижения науки и техники. Разгулялся, синкретист необразованный! Ну, что вам предложить, кроме как доказать на практике, что все это полная туфта перед мастерством полковников десантных войск, перед которым заслуженно бледнеет любая магия. Уничтожайте всякую дрянь, попадающуюся по пути, и помните, что все это злобные выдумки глупых бабушек, авось, и психологический фактор поможет в решительной битве с компьютерными терминалами Пирамиды, которые очень досаждают нагаданцам, контролируя доступ к глайдеру Ра, то есть огромной летающей машине, атакующей нестройные ряды бунтовщиков. Жаль, что у вас нет времени подтянуть соратников по борьбе, по боевой и политической части, все приходится бегать по особо важным заданиям. А они при этом, похоже, остаются полными дилетантами в военном деле, стремящимися выиграть за счет ваших навыков. Так что придется вам попотеть в очередной раз на благо общего дела. Точнее, вся проблема заключена в одной-единственной консоли-коммутаторе, но весь этот металлолом выглядит совершенно одинаково, и на поиски нужного терминала уйдет немало времени и энергии. В ожидании радостного вопля по рации, сообщающего, что ваша новая миссия завершена, крушите и взрывайте все, что попадается под руку, да и дело с концом. По ту сторону весьма внушительной двери, расположенной по соседству с раскуроченным вами компьютером, вы в который уже раз неожиданно встретитесь с выскочкой-археологом, который в юности, видать, насмотрелся фильмов про Индиану Джонс, а теперь, видите ли, самолично пытался выполнить вашу работу по разгрому вражеской техники вместо того, чтобы мирно рыться в пыли веков и радостно разгребать доисторические помойки. Придется все-таки провести с ним небольшую, но максимально доступную политинформацию на

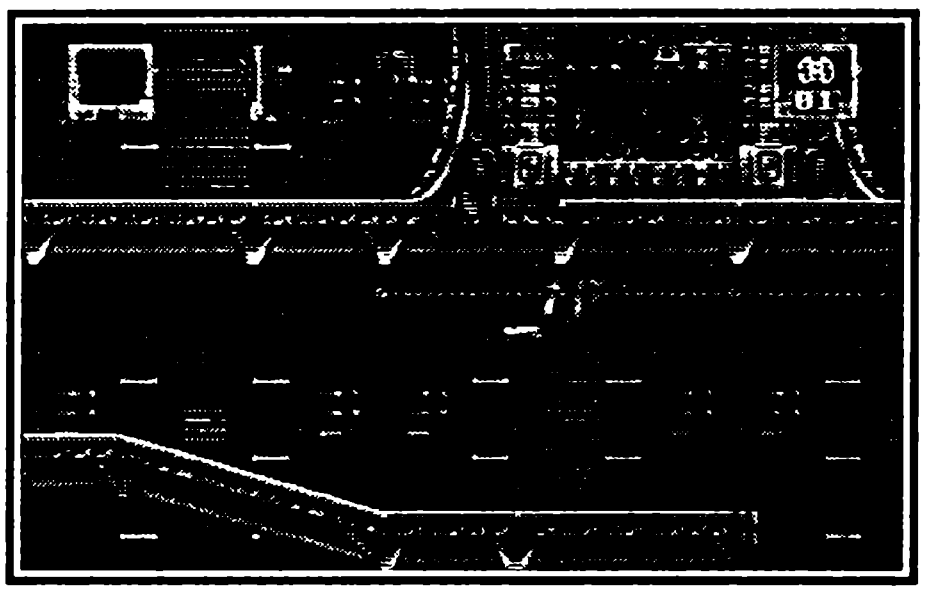


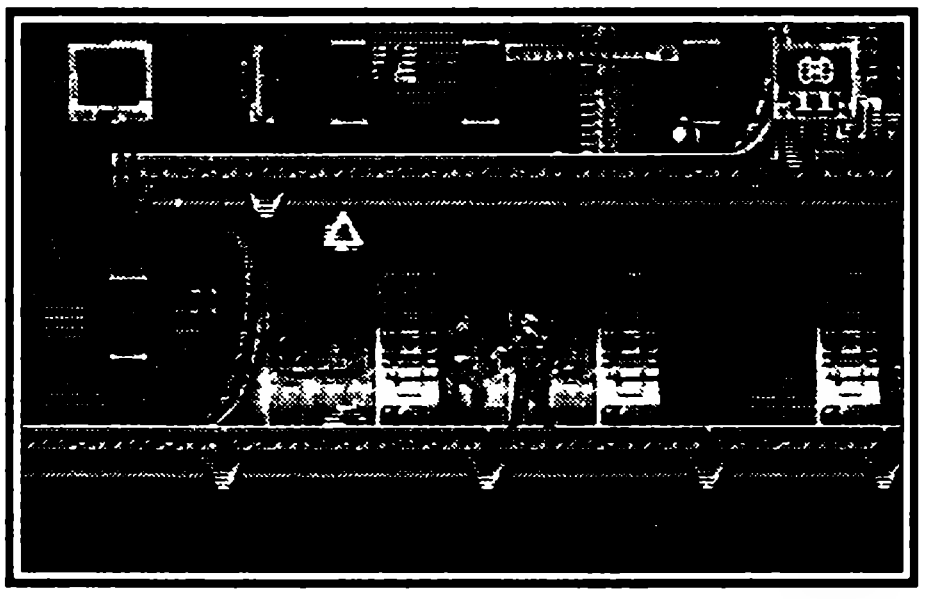


тему неоспоримой пользы посильного разделения труда, в результате которого все имеют увеличение шансов выживания в экстремальных условиях, вы убеждаете его отправиться налаживать контакты с местными революционерами, что, несомненно, более к лицу археологу, нежели ратные подвиги, да еще столь непрофессионально выполненные, что того и гляди, останешься без единого археолога. И что, спрашивается, тогда делать, если он — единственное гражданское лицо в отряде, которое, соответственно, в состоянии вести разговор на нормальном местном языке, не сбиваясь на армейский! Нет, археолог, как особо редкий и полезный экземпляр, отправляется к революционерам, а вы — в путешествие по обшивке глайдера. На этот раз целью вашего неустанного поиска являются шесть предохранителей, ответственных за шлюзы сооружения. Выглядят они как цилиндрические стекляшки, висящие под потолком по обе стороны каждой палубы летающей крепости. Как вы уже наверняка догадались, этих целей тоже имеется несколько больше требуемого количества, но исправить это недоразумение не проблема, не так ли? После такого марш-броска и выполнения столь титанического труда, казалось бы, самое время получить полное улучшение обстановки, а еще лучше — молниеносный хэппи-энд. Но на этой иной планете просто все не как у людей! Стоит вам, «великому воину», покинуть лишенный защиты корабль, как на вас набросится убитый горем археолог, который со страстью юного Ромео, потерявшего свою Джульетту, промочит насквозь ваш бронежилет, повествуя о гибели прекрасной Шаури от руки столь непредвиденно воскресшего Анубиса. И всего-то надо сделать, чтобы барышня очухалась, так это уничтожить самого Ра! То есть опять лезть в пирамиду, и опять вам, и при этом даже не позавтракав! Но кому есть дело до желудков главных героев, все личное время которых уходит на нечеловеческие усилия при совершении всяких разных мыслимых и немыслимых подвигов? Уж им-то некогда заглядываться на смазливые личики аборигенок, что становится вдвойне обидно, когда наступает время перекусить. Ну, хоть плачь, а некому приготовить нам, героям легендарным, ни горячего ужина, ни завтрака, как положено, сухим пайком! Ладно, прорвемся, злее будем! Ну, где тут враг? Злой и голодный полковник выходит на тропу войны! Опять пирамида, опять уйма летучих гадов и выключателей, один из которых

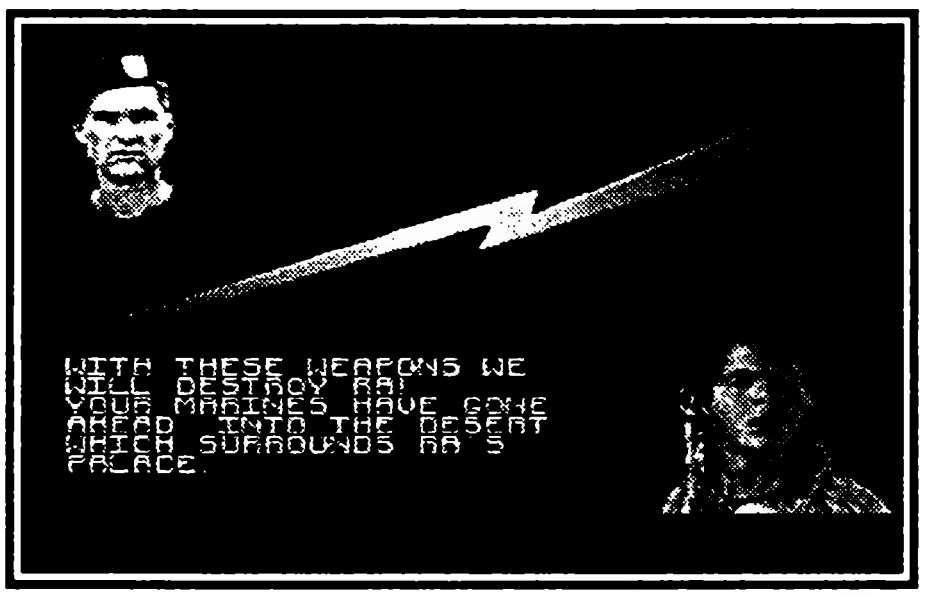




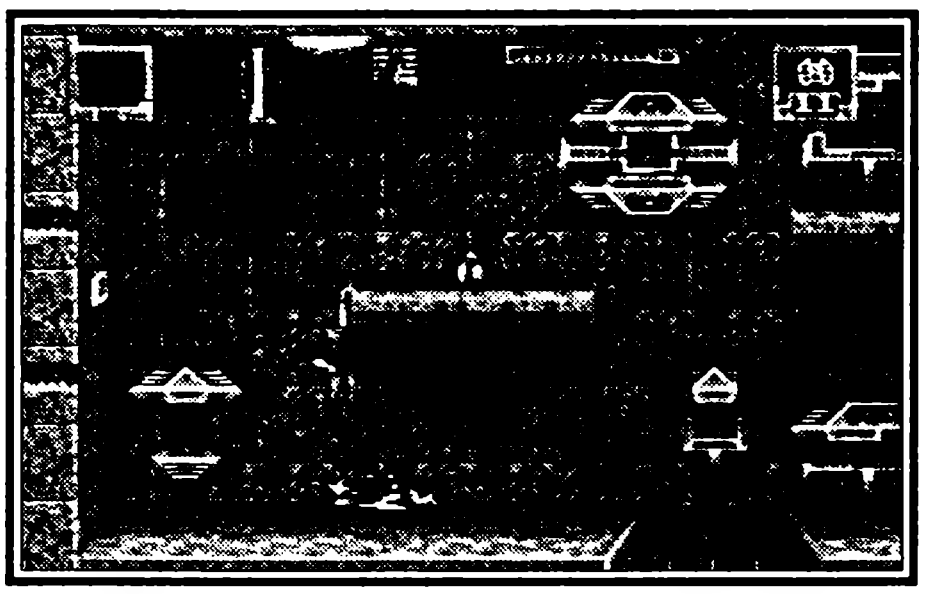




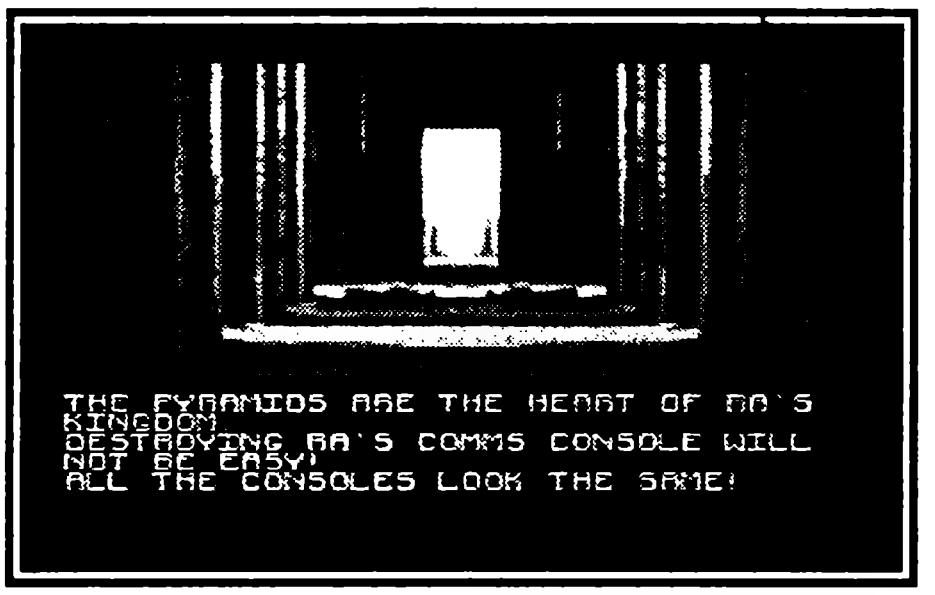
врубает лифт, который доставит вас прямо к порядком надоевшему Анубису. Бей гада, не слезая с лифта, так этот прихвостень технократии не сможет отнять у вас ни капли энергии. Конечно, придется попрактиковаться в кидании гранат «с навеса», с движущейся платформы, но раз я это смогла, значит, вы и подавно сможете! Окончательно разобравшись с фаворитом правителя этой внеземной цивилизации, если эту провинцию можно назвать столь гордым словосочетанием, вы проходите через первую попавшуюся дверь телепортатора и... хитрая пространственно-временная дыра уносит вас на десять минут в прошлое, где, естественно, все ваши враги живы и здоровы, а прекрасная Шаури мертва, как рыба, простите, об лед. А все потому, что в тронный зал самозванца-самодержца ведет только правый верхний портал, остальные же существуют в природе исключительно для отвода глаз и непрошеных, вроде вас, гостей. Так что придется вам бодренько повторить свои недавние подвиги, если вы не забыли, как это делается. Повторенье, как всем известно, мать ученья. А вот продолжение данной поговорки мало кто помнит, а гласит оно всего лишь: «И прибежище для лентяев». Вот так-то! После чего, пока ваш настоящий полковник выслушивает напутственные пожелания удачи от всех бойцов сопротивления, тусовавшихся в пирамиде, которые теперь в спешном порядке эвакуируются, дабы не пострадать при вашем поединке с самим Богом Солнца, а Даниэль демонстрирует свои несколько неожиданные для гуманитария таланты доброго доктора-реаниматолога, настоятельно рекомендую добежать до кухни и прихватить какой-нибудь сухой паек, потому что последний и решительный бой обещает быть очень долгим.

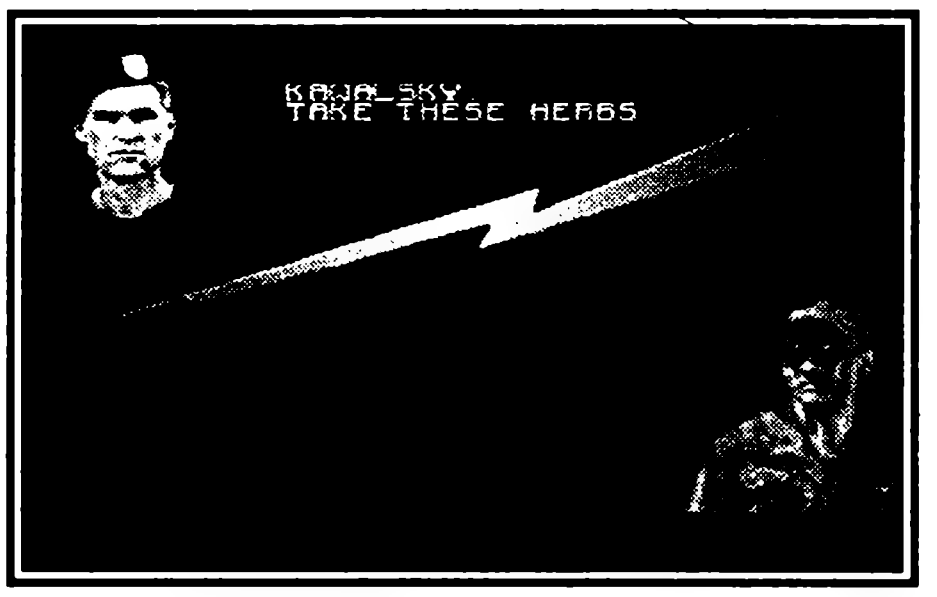


На счет главного босса игры не обольщайтесь, атакует однообразно, но защищен практически непробиваемо, так что если ваш полковник имеет все шансы загнуться от руки сего якобы бестелесного бандита, то сами вы имеете не меньше шансов помереть со скуки, потому как количество жизненной энергии инопланетного выродка способно растянуть процесс его уничтожения до бесконечности, при этом ваш полковник постепенно теряет все шансы на победу в честном бою. И не спасет его, бедолагу, никакая кладовочка, что справа от тронного зала! Странно, что здешний владыка сам не додумался сюда заглянуть, видно все-таки дает о себе

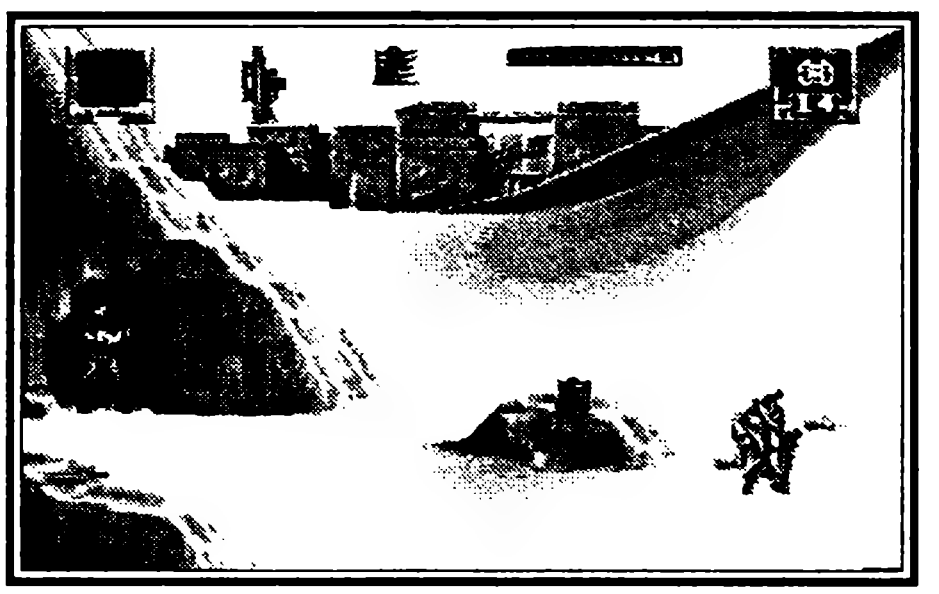


знать тщательно скрываемый возраст, склероз, он и на Абидосе склероз. Так что не изобретайте велосипедов, а применяйте славненько усвоенную на незабвенном Анубисе тактику, при которой вам надо просто найти «мертвую» зону, которая на самом деле все-таки не совсем «мертвая», но об этом дальше. По поводу расположения этого самого места возможны небольшие разногласия: можно повиснуть сбоку от центрального ряда платформ на поручне, специально для этой цели выращенном на потолке предусмотрительными строителями Пирамид, и оттуда методично закидывать гранатами многострадальную голову пляшущего внизу Ра, причем, имейте в виду, что голова у него очень крепкая, так что боеприпасов жалеть не приходится, а для тех, кто привык иметь более твердую почву под ногами, стоит окопаться на левой верхней платформе, что не принципиально, так как вырвать победу можно из любого из этих положений. К сожалению, самонаводящиеся снаряды все равно время от времени прорывают вашу круговую оборону, создаваемую вашей верной М-16, особенно, если от долгой стрельбы ее все-таки начнет заедать, но, судя по всему, менее энергоемкого способа разобраться с нехорошим и неприятным фараоном не существует. Для того, чтобы с вашего противника слетели остатки одеяния, обнажив полупрозрачную фигуру мумии, от вас требуется примерно пару десятков раз засандалить ему по башке гранатами, после чего до монстра доходит, что этак можно действительно лишиться и жизни, и престола, и он резко меняет тактику. Лучевая атака сменяется на разматывающийся бинт, поэтому для удобства дальнейшей разборки рекомендуем спрыгнуть на пол зала и методом проб и ошибок постараться найти место, находящееся на расстоянии полета гранаты от центра зала. Хлыст туда не долетает, со снарядами можно разобраться издалека, а в мумифицированного врага засадить еще десяток гранат и вовсе пустяк. Терзаемое жестокой головной болью, это чучело наконец-то преклоняет колени перед «великим воином» и мотает головой, явно раскаиваясь во всех своих бесчисленных прегрешениях.

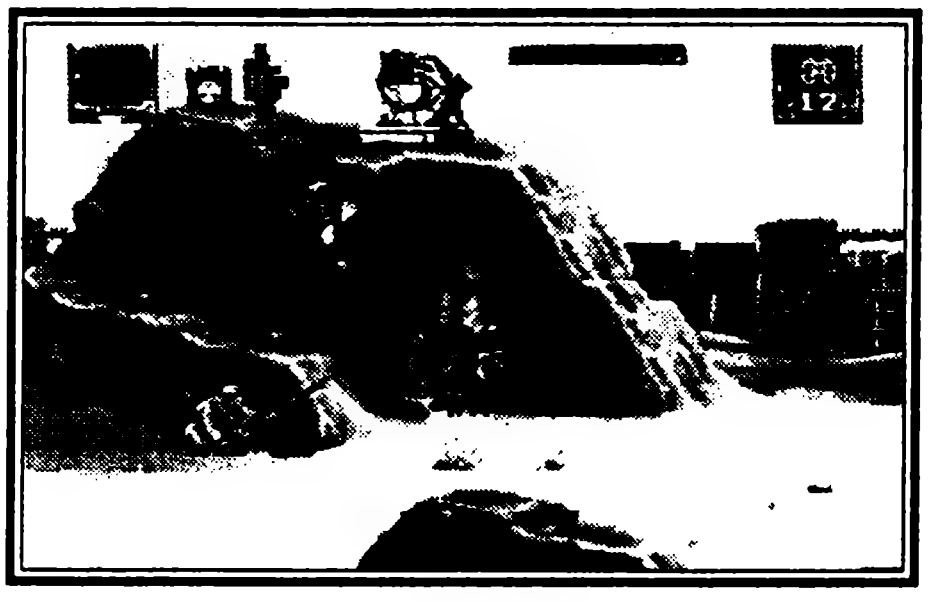




Вот и настала пора выяснить, хватит ли собранных вами контейнеров для сбора атомной бомбы, и сумеет ли Даниэль по вашим глиняным табличкам восстановить формулу запуска Звездных врат в обратном направлении, то есть домой, как вы понимаете, на старушку-Землю. И только попробуйте пропус-



тить хоть один значок радиоактивности на разбросанных по многочисленным нагаданским тупичкам и тайниках пирамиды контейнерах, вы сразу поймете всю тщетность ваших усилий после внезапного возвращения сбежавшего на своем корабле Ра, который явится очень обиженный и злой, одержимый жаждой мести, да еще и не один, а с целой бандой наемников. И даже атомная вспышка, уничтожающая спасательное средство инопланетного владыки, не сможет согреть ваше сердце, если не хватит археологу имеющихся в наличии кусочков инструкции древних конструкторов. Но не печальтесь раньше времени, грустные мысли о несчастных, долго и тоскливо мечущихся по запутанным лабиринтам в лихорадочных поисках бонусов, не могли оставить нас безучастными, поэтому мы не станем скрывать важную информацию, то есть пароль последней миссии (KILL RA) с полной (6/6) экипировкой главного героя! Осталось только найти табличку, спрыгнув вправо с лифта, ведущего к Анубису, в комнате с четырьмя дверями собрать внизу последний контейнер и победить Ра. После этого вы имеете полное основание порадоваться вместе с персонажами фильма удачному завершению приключений....



Пароль

Два иероглифа в виде овала с двумя ножками, изображение скарабея (это такой жук), знак ворот, похожий на арку, еще один овал с ножками, пустое место, еще одна арка. Не так уж и сложно, не правда ли?

Не советуем с самого начала выбирать уровень HARD, пройти игру вот так, с ходу, конечно сложно, но можно, но придется постоянно подбирать пароли, так как продолжения в этом режиме не предусмотрены.

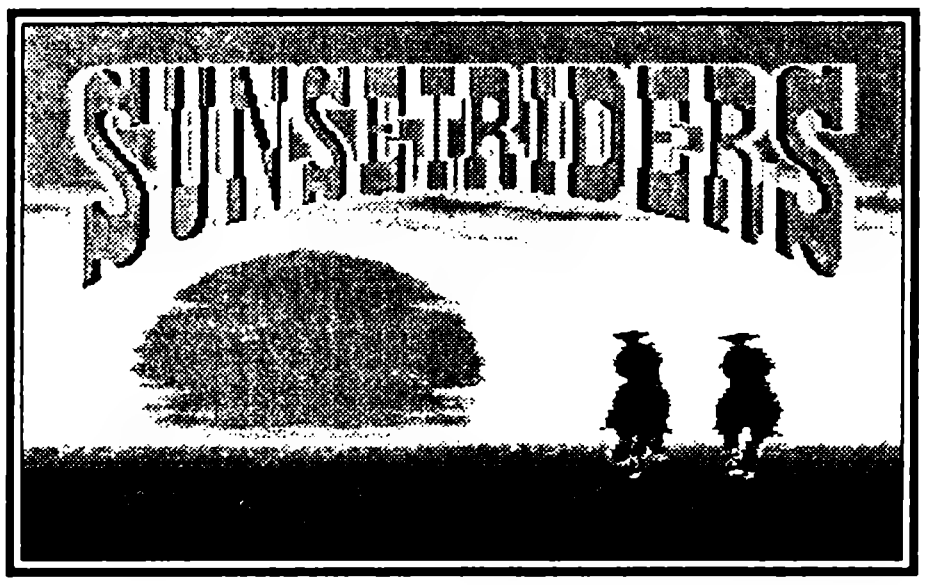
SUNSET RIDERS

ВСАДНИКИ НА ЗАКАТЕ

Konami ● Количество игроков 2 ● Боевик
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆☆

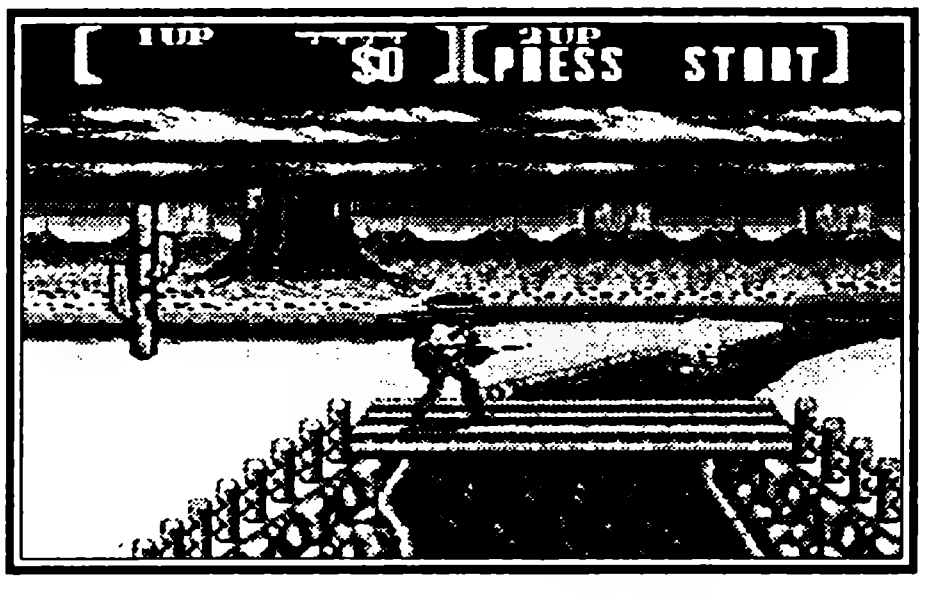
Эта игра переносит вас на просторы Дикого Запада, в чарующий мир вестернов. «Господь Бог создал людей, а Самуэль Кольт сделал их равными», — гласит американская народная мудрость. Действительно, кольт и винчестер давали желающим выяснить отношения равные шансы в ближнем бою — кто первый успел выстрелить, тот и не стал клиентом гробовщика.

Предыстория



А желающих выяснить отношения на Диком Западе было более чем достаточно. Если верить вестернам, то люди там жили по принципу — сначала стреляй, а потом думай. Может, это и не лучший жизненный принцип (у нас в стране тех, кто рьяно следует этом принципу именуют отморозками и беспредельщиками и быстро нейтрализуют или в ходе задержания, или во время очередной разборки), но в вестернах иначе нельзя. Вспомните прекрасные фильмы Сержео Леоне с Иствудом или «Последний изгой» с Рурком, или «Последний, оставшийся в живых» с Уилисом. Для крутых героев вестерна верный кольт является продолжением руки, они стреляют почти не целясь и никогда не промахиваются. Разве вам не хочется стать, пусть ненадолго, таким крутым парнем?

В этой игре ваша задача предельно проста — идите вперед и убивайте все, что движется, благо Дикий Запад населен исключительно бандитами и возможности пристрелить кого-то невиновного у вас не предвидится. Предаваться этому интересному занятию можно как в одиночку, так и вдвоем. Вам предстоит поголовно уничтожить население нескольких небольших ковбойских городков и пару индейских племен. Так что в путь. Не щадите никого, за вашей спиной должны оставаться только штабеля трупов!



Герои игры

Billi Cool (Билли Крутой)

Оружие: Кольт «Peace Maker (Миротворец)» (странное название, обычно кольты называли Widow Maker — вдоводел).

Любимая еда: Овощи и молоко (а я-то думал, что ковбои питаются только виски)
Любимое слово: Справедливость.

Билли — типичный образцово-показательный ковбой, играть за него при игре в одиночку достаточно тяжело — дело в том, что пули из его кольта летят строго по прямой линии, и как следствие вам нужно тщательно целиться. Положение немного спасает второй кольт, который можно взять при помощи специального предмета.

Carmano Wild (Кармано Дикий)

Оружие: дробовик BiotGun
Любимая еда: бифштексы и кофе.
Любимое слово: Отвага

Кармано — образцово-показательный мексиканец. Его основное достоинство — огневая мощь дробовика. Дробовик, заряженный картечью, как известно, удобен тем, что из него не нужно целиться — если не стрелять в небо или под ноги, всяко в кого-то попадешь. В реальной жизни попадание заряда картечи в упор в голову превращает ее в легкое облачко крови, мозгов и костяного крошева. А когда у Кармано оказывается два ствола, да еще и предмет, увеличивающий интенсивность стрельбы, это вообще — ходячая машина смерти.

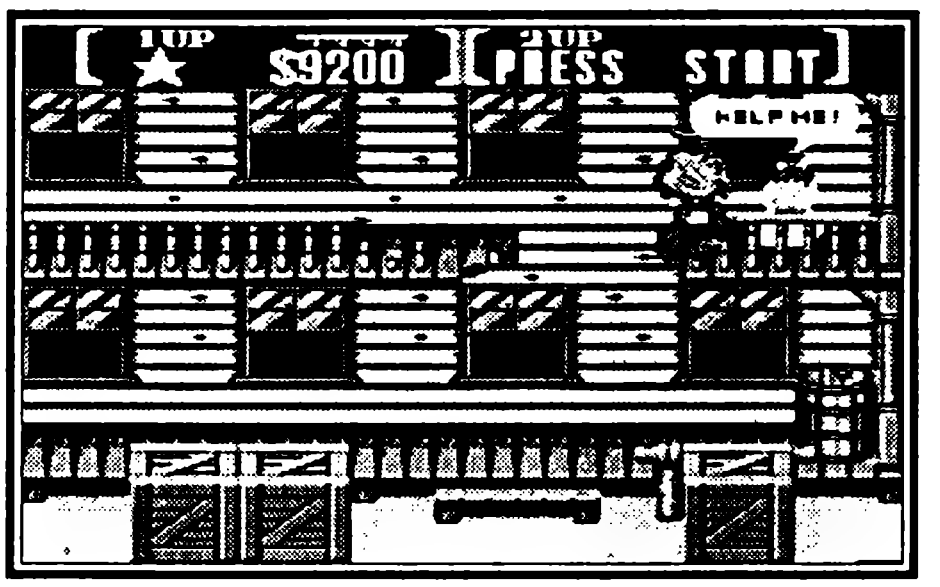
Настроечное меню и управление

1 player — игра в одиночку

2 player — игра вдвоем. Плечом к плечу вы проходите игру. Вдвоем играть намного удобней и интересней, тем более, что вы не можете наносить повреждений друг другу, зато можете хвать друг у друга из-под носа полезные предметы.

Versus — еще одна разновидность игры вдвоем. На сей раз это выяснение отношений между крутыми парнями. Неплохой «трейнинг» перед прохождением игры на серьезном уровне сложности.

Level — уровень сложности. Их, как это частенько бывает, всего три — easy (легкий), normal (средний) и hard (тяжелый). Уровень сложности влияет на интенсивность огня и скорость полета вражеских пуль и стрел. На уровне easy пули никуда не торопятся и у вас есть возможность легко увернуться от них, а вот на уровне hard пули ведут себя ну почти как настоящие.



Players — число жизней. От 1 жизни до 5. Сколько вам надо, решайте сами.

Control — настройка клавиш. Клавиш в игре задействовано много. По умолчанию они расставлены так:

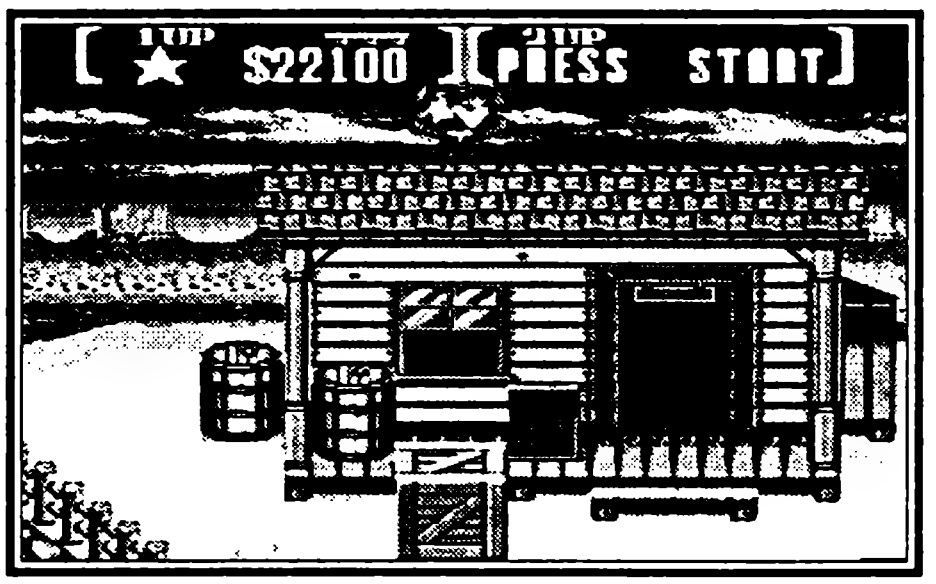
A — выстрел
B — тоже выстрел
C — прыжок

Sound — возможность послушать все инструментальные композиции и звуки, которые звучат в игре.

Игровой процесс и полезные предметы

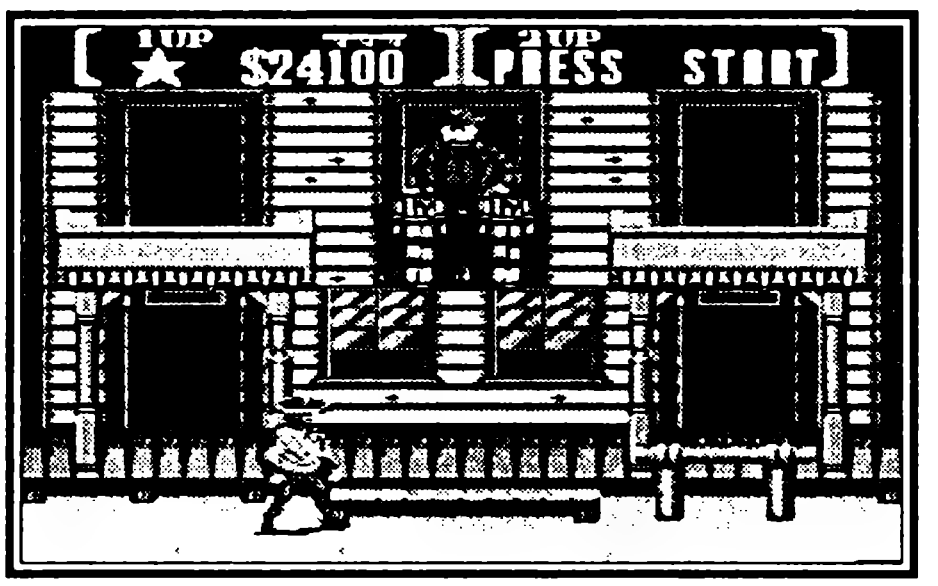
Игровой процесс, как мы уже говорили выше, заключатся в тотальном уничтожении врагов. Враги, правда, не хотят умирать и активно отстреливаются, так что ваша задача — уворачиваться от вражеских выстрелов. Каждый убитый враг является источником дохода — из убитого противника выкатывается монетка достоинством в 200 долларов, а ваша задача — не зевать, собирать эти монетки. В игре роль очков играют именно баксы. Но ни на один из жизненно важных параметров очки не влияют — просто льстят вашему самолюбию.

В игре вас ждет четыре больших уровня, каждый из которых разбит на два этапа. В конце первого из этапов ваша задача спасти девушку, угодившую в лапы очередных негодяев. Процесс спасения прост — вам нужно просто добраться до девицы, не стремясь при этом уничтожить абсолютно всех врагов, которые есть на экране. В конце каждого второго этапа вас ждет встреча с очередным боссом. О тактике борьбы с боссами мы поговорим отдельно в разделе Полное Описание, а сейчас скажем только, что за убийство босса дается солидная денежная премия (от 20 тысяч зеленых за первого босса до 100 тысяч за главного негодяя). Если вы играете в одиночку, то, разумеется, вся сумма достается вам одному, при игре вдвоем сумма делится в зависимости от того, кто больше нанес боссу повреждений.



Между уровнями, если вам удалось найти нужный полезный предмет, вас ждут бонусные уровни. На бонусных уровнях вам придется скакать на лошади за кибиткой, в которой сидит спасенная вами девица, и ловить полезные предметы, которые она кидает на дорогу. Обращайте внимание на то, что полезный предмет отбрасывает тень на дорогу и по этой тени старайтесь сориентироваться.

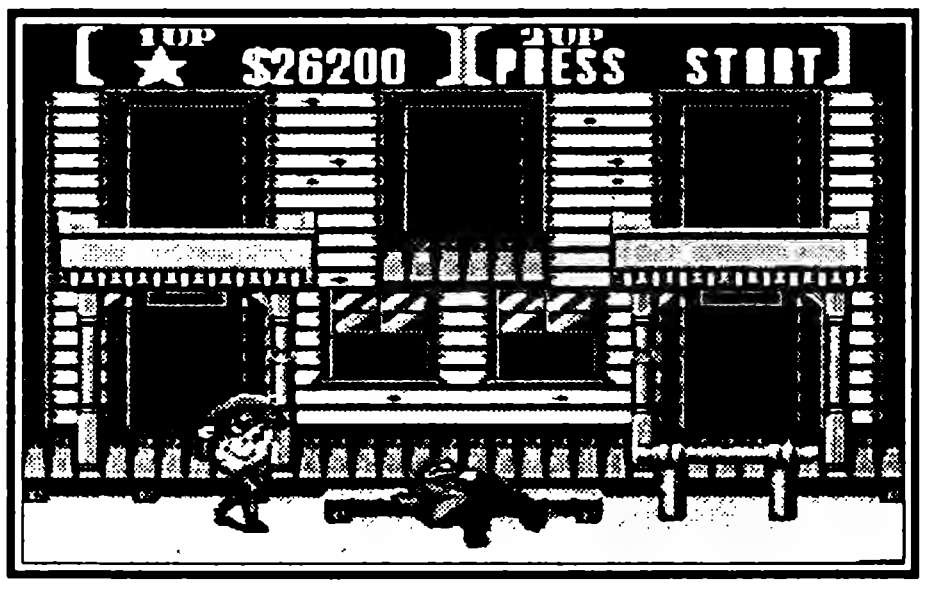
Теперь поговорим о полезных предметах, которые встретятся вам на пути. Предметы или лежат в мешках, в которые нужно выстрелить, чтобы их можно было спокойно взять. Иногда эти мешки перетаскивают загадочные безоружные и при этом не убиваемые мужики. Чтобы они расстались с этими мешками, в них тоже необходимо стрелять.



Пистолет — Второй ствол. Как легко догадаться, ровно в два раза увеличивает вашу огневую мощь. В высшей степени полезный предмет.

Патрон — этот предмет почти в два раза увеличивает интенсивность вашего огня.

Золотая монета — две тысячи баксов. Если вы уже нашли второй ствол и предмет, увеличивающий интенсивность огня, а вам попался еще один из этих предметов, то вы получаете вместо них еще две тысячи баксов.



Звезда — очень редкий предмет. Позволяет вам побывать на бонусном уровне.

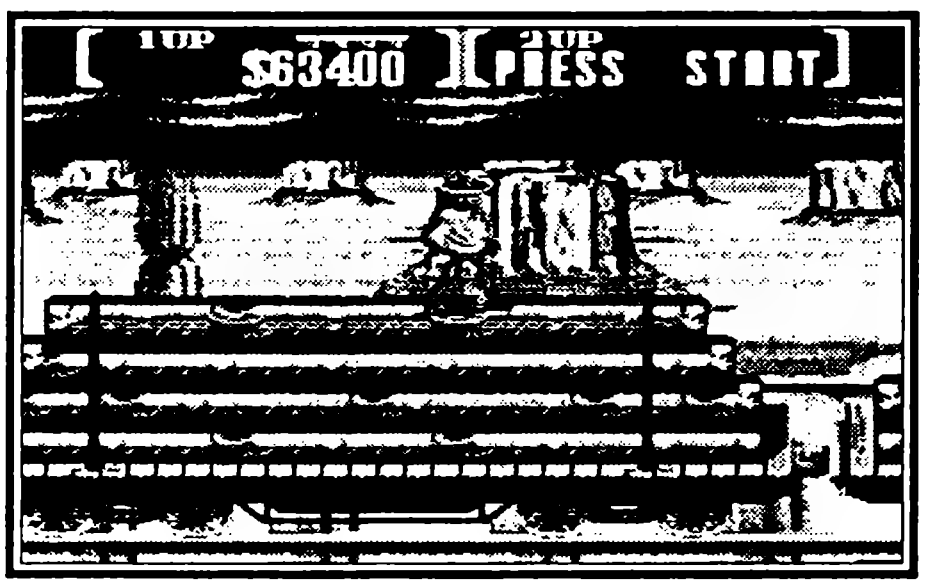
Голова ковбоя — дополнительная жизнь. Предмет, встречающийся в основном на бонусных уровнях. В самой игре он попадется вам только один раз.

Динамит — динамит он и есть динамит. Полезная штука, если уметь им пользоваться и очень вредная, если не уметь. Как пользоваться динамитом? Да проще простого — подходите к нему, нажимаете клавиши вниз и выстрел и тем самым берете его в руки. Теперь при помощи клавиши выстрел и вперед кидаете его в противника (разумеется, можно его выкинуть и назад, только, как правило, сзади у вас уже никого нет).

Враги

Ковбои — самые распространенные враги на всех уровнях за исключением индейского (на индейских территориях ковбои, как известно, долго не живут). Вооружены кольтами. В отношении этих ребят есть одно весьма действенное правило — стрелять первым.

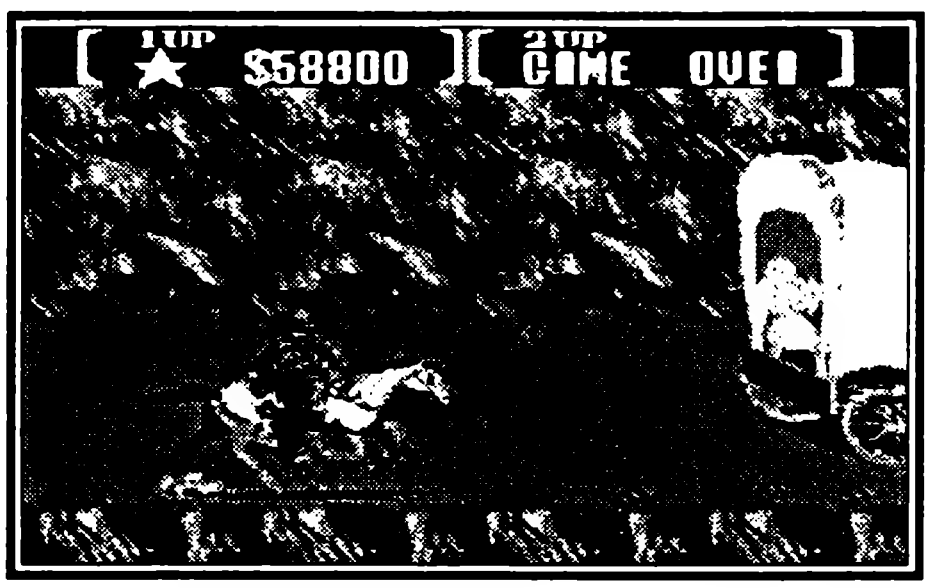
Мексиканцы — эти ребята почти безоружны. Вернее, у них нет огнестрельного оружия. Зато есть острые ножи, которые они, приблизившись к вам, молниеносно пускают в дело. Мексиканцев лучше всего расстреливать издалека. На первом уровне некоторые из них вооружены керосиновыми лампами, которые весьма метко метают. При попадании в вас керосиновой лампы вы превращаетесь в живой факел и теряете одну жизнь. Если лампа попала во врага, он тоже превращается в факел, но факел, способный некоторое время бежать вперед, если он добежал до вас, то и вы зажаритесь за компанию, лучше подстрелите его по дороге. Если лампа ни в кого не попала, она разбивается и в этом месте непродолжительное время горит огонь. Залазить в этот костер далеко не обязательно.



Индейцы — индейцы они и есть индейцы. Разумеется, они кровожадны и беспощадны (таким образом потомки отребья, собравше-

гося в Америку со всей Европы, объясняют себе, почему их предки почти поголовно вырезали коренных американцев). Индейцы встречаются всего на одном из четырех уровней.

Они бывают трех различных разновидностей — вооруженные луками (луки стреляют или обычными стрелами, или зажигательными, действие зажигательных стрел полностью идентично действию керосиновых ламп, стрелы в любом случае летят по дуге и их можно отбить выстрелами из вашего оружия) или вооруженные томагавками (они действуют точно так же, как мексиканцы — норовят подбежать поближе и раскроить вам череп, и поступать с ними нужно в точности так же, как и с мексиканцами — расстреливать на подходе).



Собаки — самые слабые враги. Встречаются только на одном уровне. Если быть более точным, то на последнем. Чтобы они умудрились вас укусить, нужно, наверное, просто стоять неподвижно. Кстати, убийство собак дохода (очков) не приносит — наличности у братьев наших меньших, понятное дело, нет.

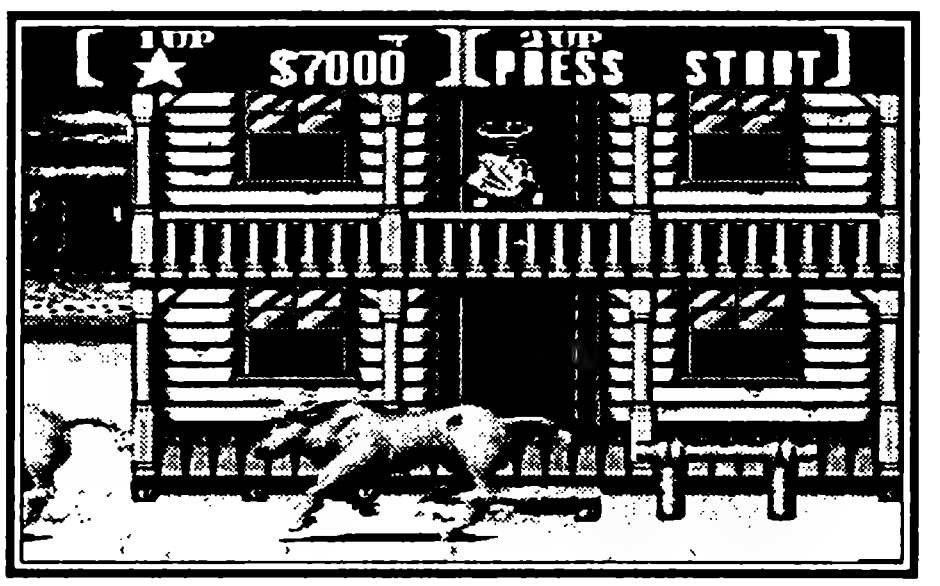
Полное прохождение

Уровень первый. Городок в прерии

ЭТАП ПЕРВЫЙ

Городок в прерии просто кишит бандитами. Что ж, ничего не поделаешь, придется проводить зачистку.

Враги на этом уровне — ковбои и мексиканцы. Проблем с ними не предвидится. Если вы зайдете в салун (а их на уровне много, они легко узнаваемы, а заходить в них надо, нажав клавишу Вверх), вы не только отдохнете (о том, что ваш герой неплохо провел время внутри́, можно судить по тому, что он появляется на пороге заведения в объятьях девиц определенной профессии), но и на несколько секунд станете неуязвимым.



Стреляя по подвешенным бочкам, вы сможете убить врагов до того, как они попадут в зону поражения вашего оружия.

Примерно посередине уровня земля внезапно задрожит от грохота копыт стада бизонов. Чтобы не быть насаженным

на рога, либо заберитесь на балкон, либо прыгайте прямо на первого из бизонов, немного пройдите по его спине, перепрыгивайте на следующего, и так пока стадо не кончится.

В самом конце уровня вас ждет еще одно стадо бизонов, спасительного балкона нет, так что хочешь — не хочешь, придется прыгать.

Спасти девицу вам не составит особого труда.

ЭТАП ВТОРОЙ.

Задача: найти живым или мертвым Саймона Гридвела. Награда — 20 тысяч долларов.

Сам уровень отличается от предыдущего только отсутствием бизонов, которое с лихвой компенсируется возросшим количеством врагов.

Саймона Гридвела искать не надо — он дожидается вас в конце уровня. Перед тем как начнется разборка, он скажет вам «Пришло время расплаты». Ну, пришло, так пришло. Мы что, против что ли?

Как именно отправить Гридвела к праотцам, смотрите схему 1.

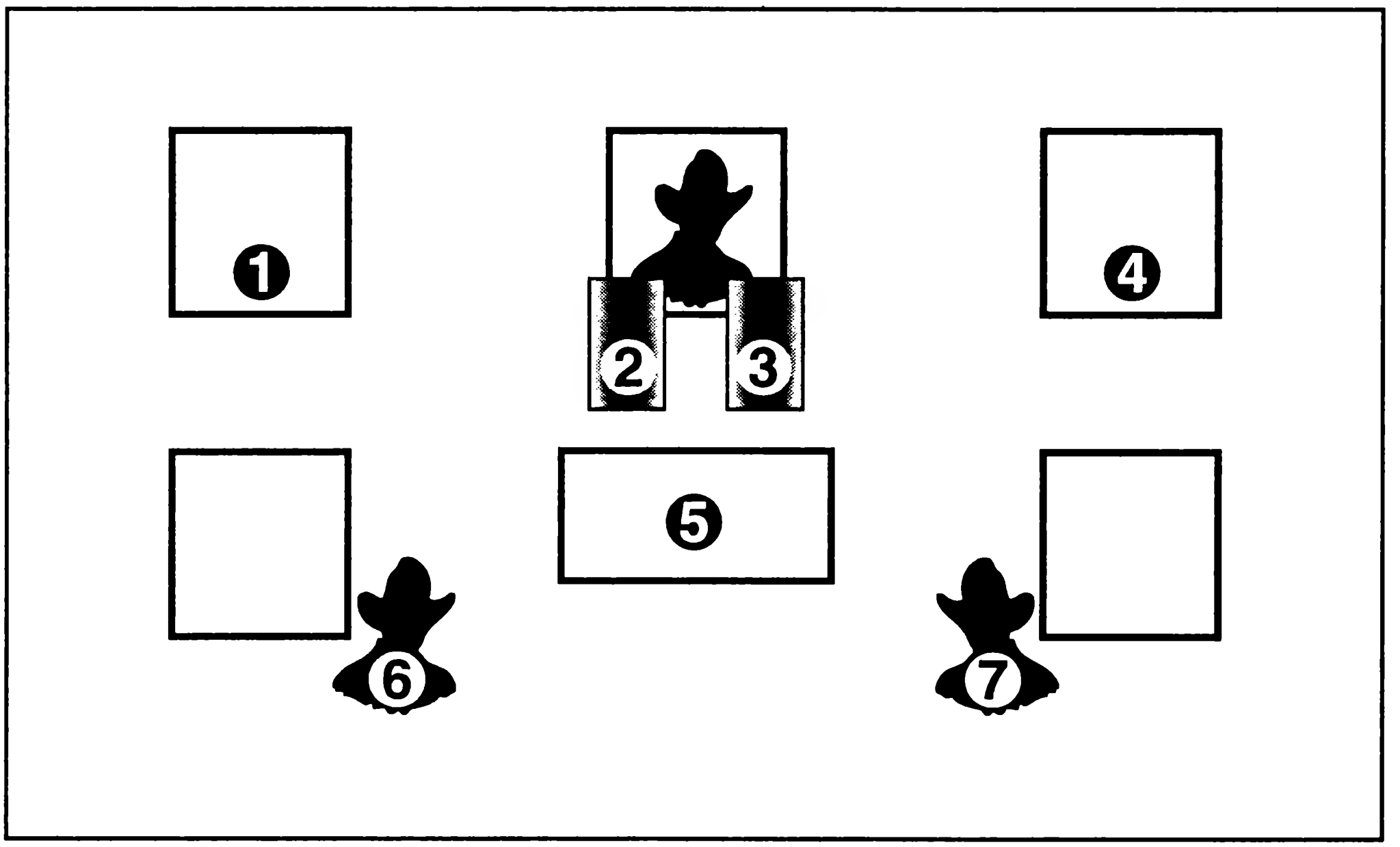


Схема 1

1, 4 — окна, из которых стреляют бандиты (запас бандитов бесконечен, на место убитых будут заступать новые, пока вы не убьете Гридвела).

2, 3 — бочки, прикрывшие тушу Гридвела.

5 — большое окно, из которого выскакивают мексиканцы (их запас тоже бесконечен).

6, 7 — точки, в которых вы должны стоять.

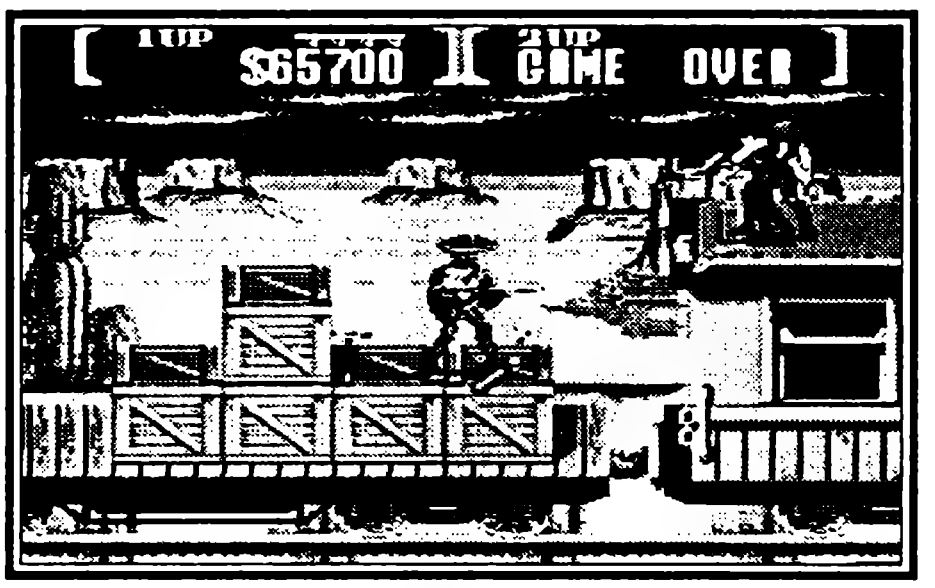
Пока вы не собьете бочки, Гридвел неуязвим, но если вы будете в момент падения бочек находиться точно под ними, вас раздавит, и вы потеряете одну жизнь. Стоя в точке 6 или 7, вы будете иметь возможность расстреливать бандитов, мексиканцев, бочки и Гридвела с максимальной безопасностью для себя.

«Похорони меня с моими деньгами», — говорит напоследок умирающий бандит. Ага, раскатал губу, как бы не так.

Уровень второй. Поезд

ЭТАП ПЕРВЫЙ

Вам предстоит долгая прогулка по мчащемуся вперед поезду. Поезд состоит из вагонов, платформ с ящиками и платформ с лесом. Находясь на крыше платформы или поезда, будьте внимательны — если вы проехали одиноко стоящий столбик, это значит, что скоро дорогу пересечет бревно-перекладина, через которое предстоит перепрыгивать (столкновение с деревяшкой на полном ходу очень вредно для здоровья).



Динамит не задумываясь бросайте вперед — он явно найдет свою цель.

Девица ждет вас на последнем вагоне. Не стремитесь уничтожить всех врагов, которые стоят на крыше или стреляют из окон вагона. Ваша задача — побыстрее добраться до девицы.

ЭТАП ВТОРОЙ

Задача: найти живым или мертвым Пако Локо. Награда 40 тысяч долларов.

Уровень ничем не отличается от предыдущего. Разве что тем, что в конце его вас дожидается Пако Локо — похожий на обезьяну мексиканец с пулеметом. Он стоит на вершине паровоза и жаждет превратить вас в дуршлаг. О том, как его замочить, вам расскажет схема номер 2.

1 — 2 — окна, из которых стреляют бандиты (на уровне easy они стреляют только из окна 2).

3 — доски (топливо для паровоза, по всей видимости). Дальше этой точки вам не пройти.

4 — Пако Локо собственной персоной.

5 — точка, которая находится в мертвой зоне огня Пако Локо. Здесь его выстрелы вас не достанут.

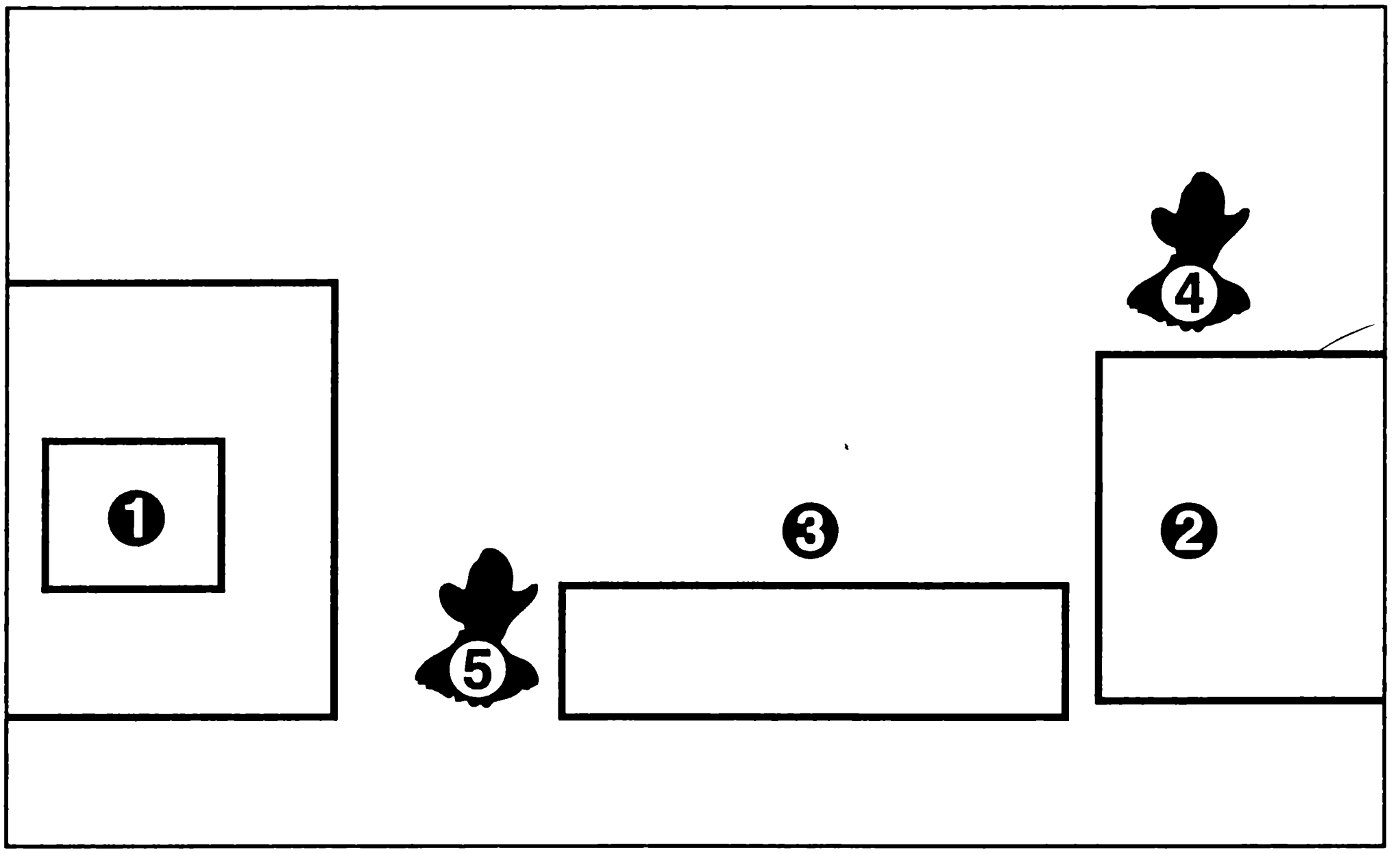


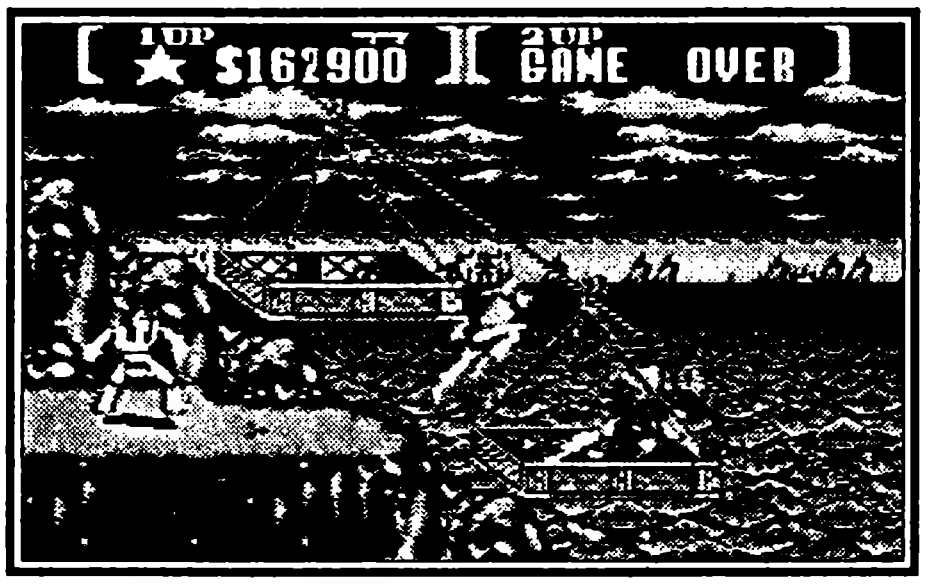
Схема 2

Убивать Пако Локо удобнее всего, играя за Кармано. Дело в том, что когда Билли находится в точке 5, не только выстрелы Пако Локо не достают Билли, но и выстрелы Билли не достают Пако Локо (правда, если у Билли к моменту схватки сохранились два ствола, все не так плохо). А у Кармано с его дробовиком нет никаких проблем. Напоследок Пако Локо попрощается с вами по-испански.

Уровень третий. Индейские скалы

ЭТАП ПЕРВЫЙ

Индейцы почему-то не любят ковбоев и мексиканцев. Наверное, потому что им не нравится ковбойская поговорка «Хороший индеец — мертвый индеец». Но, как бы то ни было, в отношении индейцев придется применять политику жесткого геноцида.



Старайтесь отбивать зажигательные стрелы, а также загодя убивать подожженных стрелами индейцев. На этом уровне вас ждет новая напасть — камни. Часть камней просто катятся по земле и через них очень легко перепрыгнуть. А вот с камнями, которые падают сверху, сложнее — это вам не снег на голову, потяжелее будет. Но место их паде-

ния легко предугадать по падающим мелким камешкам. С такого места, разумеется, лучше уйти.

От девицы вас отделяет деревянный мостик, по которому нужно быстрее пробежать, пока он не обрушился у вас под ногами.

Уровень третий

ЭТАП ВТОРОЙ

Задача: найти живым или мертвым Вождя Скальпена. Награда: 60 тысяч долларов.

Еще куча трупов индейцев, катающихся камней и прочих прелестей — и вы доберетесь до двух подвесных платформ, которые спускаются вниз к логову вождя Скальпена. Вы будете проезжать мимо трех террас, на которых лежит масса полезных вещей (второй ствол, патроны, деньги, одна дополнительная жизнь). Не забывайте прыгать на террасы, чтобы завладеть всем этим полезным барахлом. На вторую террасу (на ней лежит самая полезная вещь — дополнительная жизнь) можно попасть лишь с верхней платформы, прыгая с нижней вы наверняка промахнетесь.

А вот и Вождь. Он говорит вам с легким чукотским акцентом: «Моя готова к поуВоу». Твоя тоже готова, однако. Так что к делу. Схемы тут никакой не требуется. Вождь прыгает по священным камням, время от времени кидая в вас охапки ножей, иногда прыгая вниз к вам, чтобы нанести разящий удар своим клинком.

Стрелять в него надо в тот момент, когда враг раскрывается, чтобы метнуть лезвия или нанести удар, близкого контакта с ним следует всячески избегать, — если Вождь стоит к вам вплотную, удара нельзя избежать.

Когда Вождь, наконец, рухнет на землю, обессилев от ран, нанесенных вашей рукой, из ближайшего вигвама выбежит сестра Вождя и обратится к вам: «Не стреляйте в моего брата, он только исполнял приказы» (чьи интересно?). «Все нормально, на фиг он нам сдался», — ответите вы.

Уровень четвертый. Усадьба Ричарда Роуза

ЭТАП ПЕРВЫЙ

Неплохо живут боссы бандитов, — наши новые русские позавидуют такому поместью. Уровень представляет собой мясорубку — враги бродят тучными стадами. Обращайте внимание на ветви деревьев, — там обычно прячутся враги.

Разнося стены, преграждающие вам путь, не забывайте про толпы собак, атакующих вас со спины. Добравшись до девицы, которую вам надо спасать, не карабкайтесь на балкон, — вам придется возвращаться назад, сразу перепрыгивайте через статуи.

ЭТАП ВТОРОЙ

Задача: найти живым или мертвым Ричарда Роуза. Награда — 100 тысяч долларов.

Почти точная копия первого этапа, за исключением того, что враги бродят буквально толпами. Ну да и вы тоже не лыком шиты. В конце уровня на балконе своей

усадьбы вас поджидает главный негодяй этой игры — местный аристократ и крестный отец (пахан по-нашему) Ричард Роуз.

Процесс его уничтожения изображен на схеме 3.

1 — 2 — каменные плиты, прикрывающие Роуза (та же история, что и с бочками — «не пойте, не пляшите там, где идет строительство и где подвешен груз». Стрелять по плитам лучше из точки 4.

3 — 4 — как только плиты падут, Роуз начнет прыгать с балкона на землю и обратно. Если вы займете эти точки в дальней части экрана, то вы будете поражать врага в момент, когда он приземляется, и тогда он, не успев выстрелить, прыгнет обратно.

Когда Роуз с хрипом упадет на землю, не спешите радоваться ,— игра еще не закончена. В этот момент лучше отбежать подальше — мерзавец вскочит, со смехом выкинет железную пластинку из-под одежды (она играла роль бронежилета) и швырнет динамитную шашку.

Все начнется по-новой. Когда Роуз поймет, что гибель от вашей руки близка, он начнет швыряться динамитными шашками — но это уже почти агония.

Когда злодей будет повержен, вам останется посмотреть заставку и титры и... начать проходить игру на уровне hard.

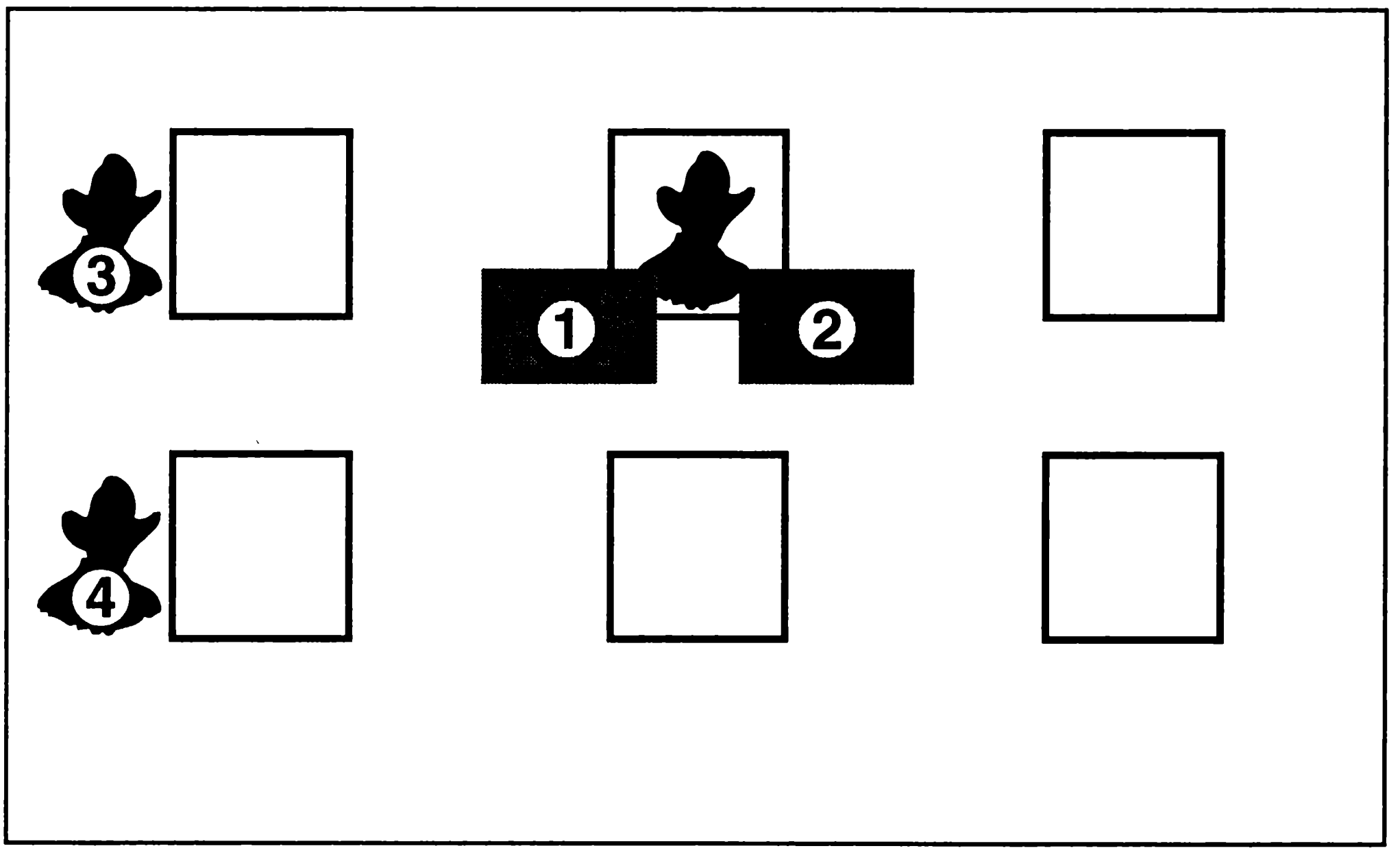


Схема 3

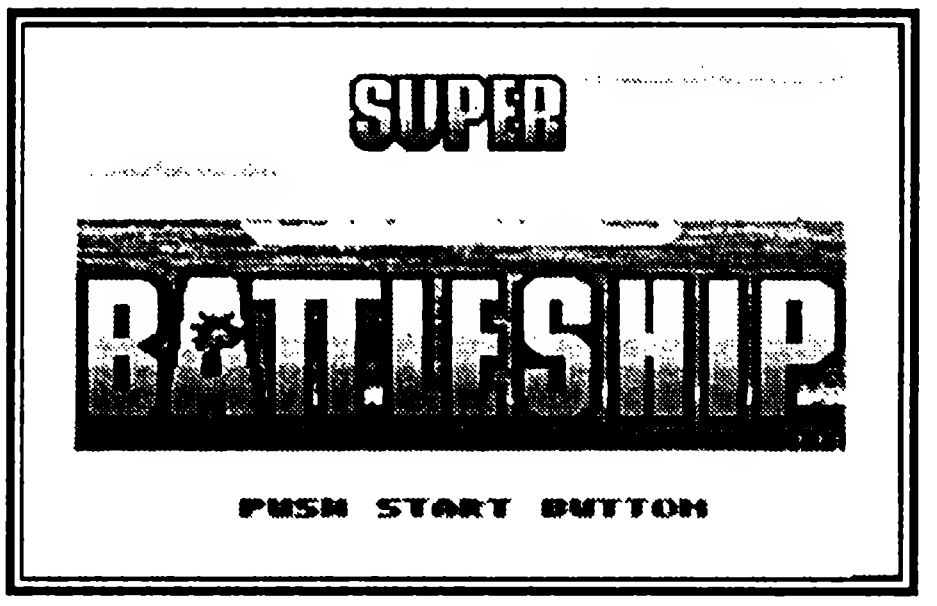
SUPER BATTLESHIP

СУПЕР-МОРСКОЙ БОЙ

Mindscape ● Количество игроков 1 ● Стратегия
Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆☆

Кто из нас в детстве не играл в морской бой на бумаге? Теперь вы сможете вспомнить те времена и сыграть в очень похожую и в тоже время несколько иную игру на приставке.

Описание игры



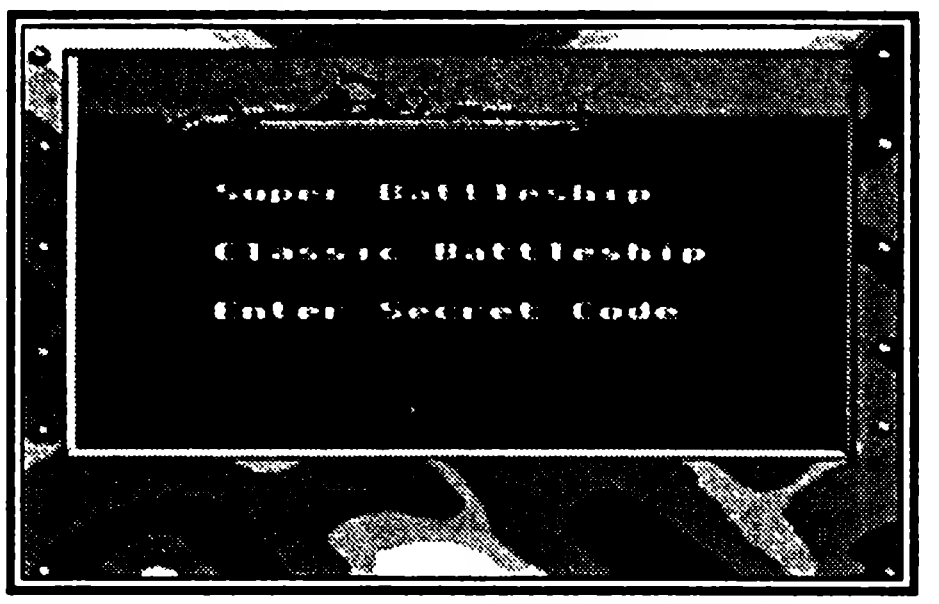
Итак, для начала игры нажмите кнопку START. Вы окажетесь в следующем меню:

Super Battleship (Супер-морской бой) — В этом режиме вы сможете попробовать себя в роли капитана морской флотилии и пройти несколько миссий, уничтожив по пути вражеские эскадры.

Classic Battleship (Классический морской бой) — Старый, добрый морской бой, очень напоминающий то, во что все мы играли на бумаге, но с некоторыми существенными отличиями.

Enter secret code (Ввод секретного кода) — Здесь вы сможете ввести несколько секретных кодов, которые откроют вам дополнительные возможности.

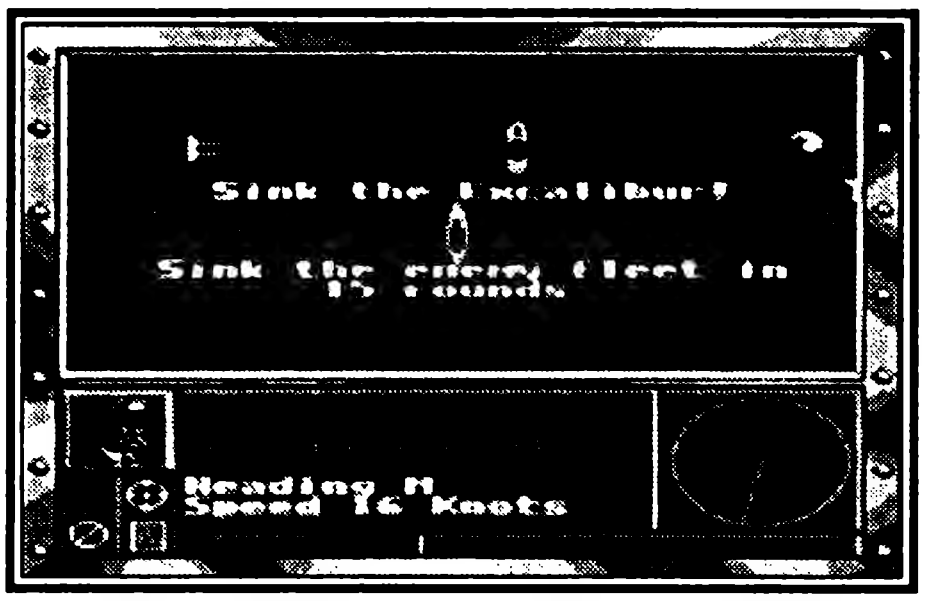
Super Battleship (Супер-морской бой)



Выбрав это меню, вам предоставят выбор одного из четырех сценариев:

- **Sink the Excalibur! — Потопить крейсер «Экскалибур»!**
- **Mosquito boat attack — Морское нападение Москоито**
- **Pitbulls and Sluggers — Питбули и Слизняки**
- **Destroyer Action — Акция уничтожения**

Sink the Excalibur! — Потопить крейсер «Экскалибур»!



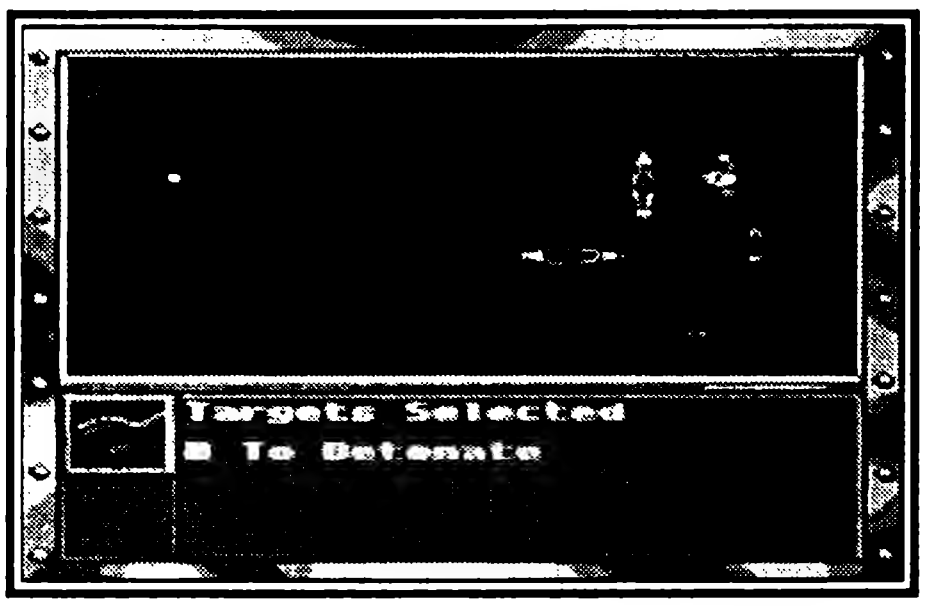
Итак, вы капитан Д. Джонс на крейсере «Невидимка», и вам нужно за пятнадцать раундов потопить вражеский флот. По вашим командованием находится также эсминец «Лихорадочный» и несколько установок береговой обороны. Для начала разберемся с управлением. Вам доступны четыре команды:

Move (переместиться) — позволяет приказать вашим кораблям двигаться в том или ином направлении.

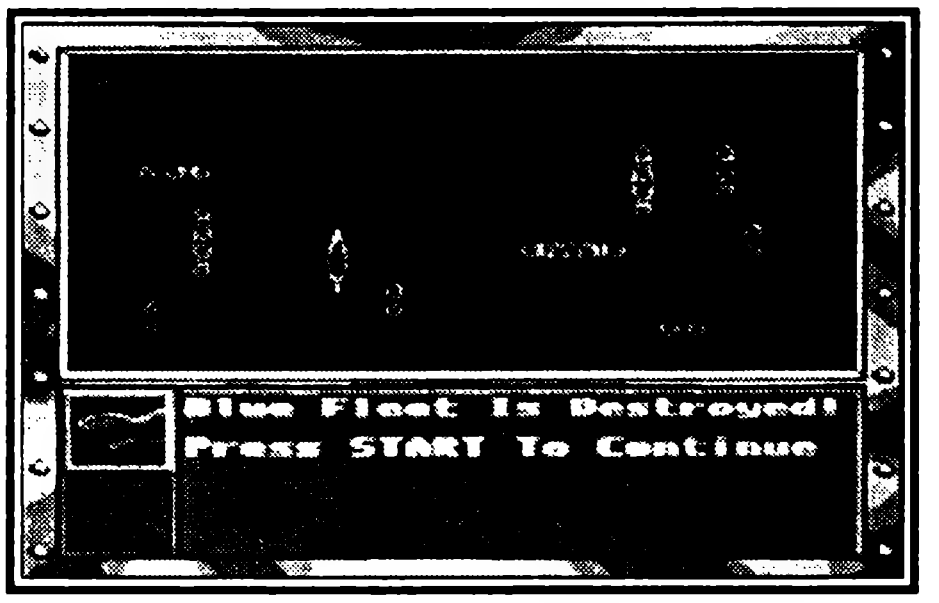
Target (цель) — Позволяет вашим кораблям открыть огонь по выбранной цели.

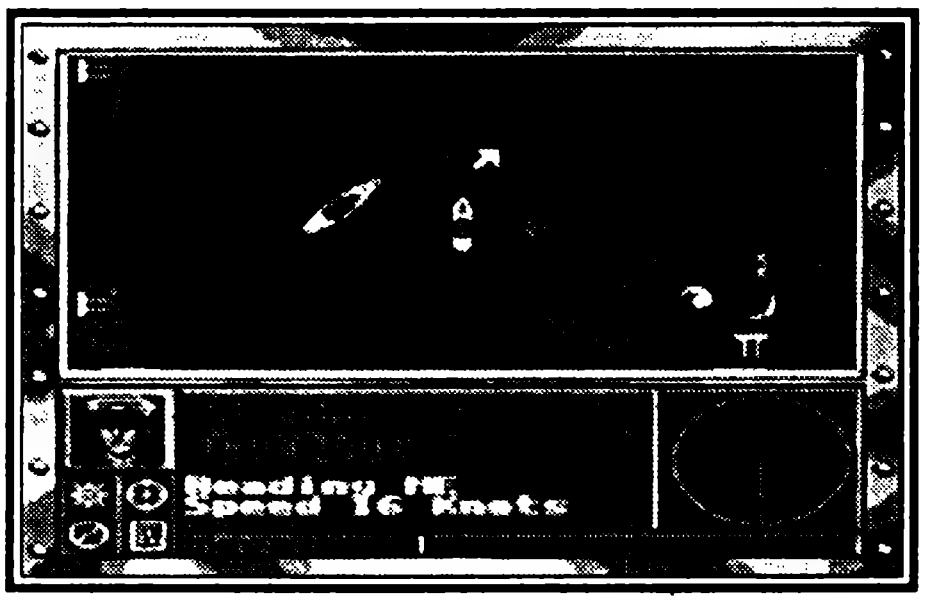
Continue (продолжить) — В случае, если вам не нужно перемещать свой корабль, воспользуйтесь этой командой, и управление перейдет к следующему кораблю в вашей флотилии.

Status (статус) — С помощью этой команды вы сможете посмотреть на уровень повреждений вашего корабля, количество выжившего экипажа и наличие боеприпасов.

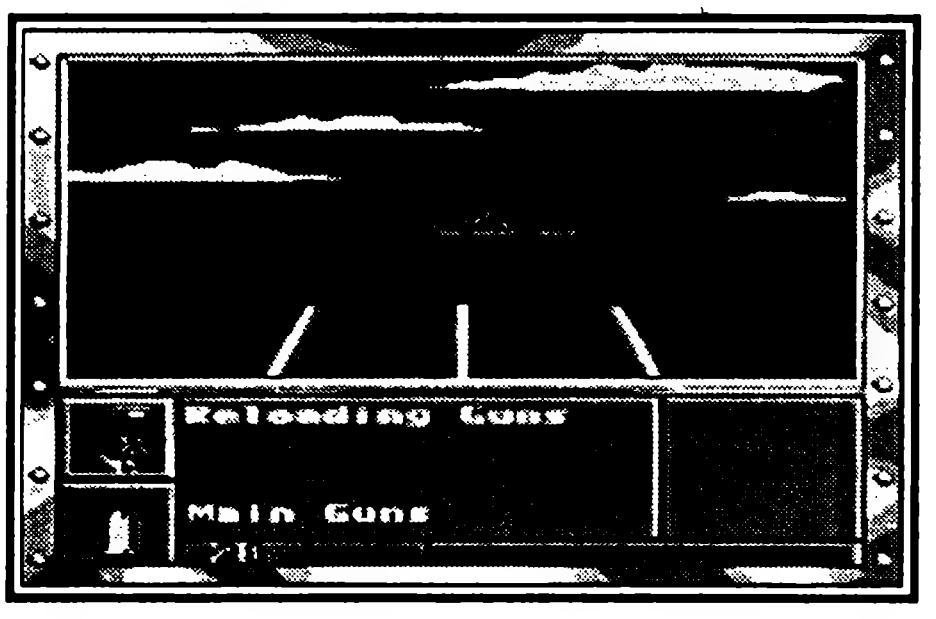


Итак, ваш крейсер и эсминец находятся в небольшом проливе. Вражеский крейсер «Экскалибур» появится в правом верхнем углу экрана. Не спешите сразу лететь ему на перехват — пусть вначале батареи береговой артиллерии как следует его потреплют. Но учтите, с левого нижнего угла экрана на помощь к «Экскалибуру» идет подкрепление, так что стоять на одном месте тоже не рекомендуется. Лучше всего потихоньку пробираться вперед. Учтите одну тонкость — если ваши корабли вдруг столкнутся, то эсминец сразу затонет, а крейсер получит весьма существенные повреждения. Также не стоит налетать на берега и рифы — можно запросто остаться без корабля. Постарайтесь вначале напасть на вражеский крейсер эсминцем — пусть он немного потреплет противника, а потом уже добейте «Экскалибур» при помощи своего крейсера. Ваш главный крейсер располагает очень мощной пушкой (главный калибр), для которой имеется тридцать снарядов. Тактика сражения с противником примерно следующая: держите прицел пушки чуть-чуть выше вражеского корабля (учтите, что снаряды летают по параболе, а не по прямой). Если вражеский корабль перемещается, то при стрельбе стоит учитывать упреждение. И еще один момент. Старайтесь стрелять в неповрежденную часть вражеского корабля. То есть если вы





разнесли противнику нос, то лучше сразу переключиться ему на корму — так вы гораздо быстрее его затопите. Вот, в общем-то, и вся нехитрая стратегия.



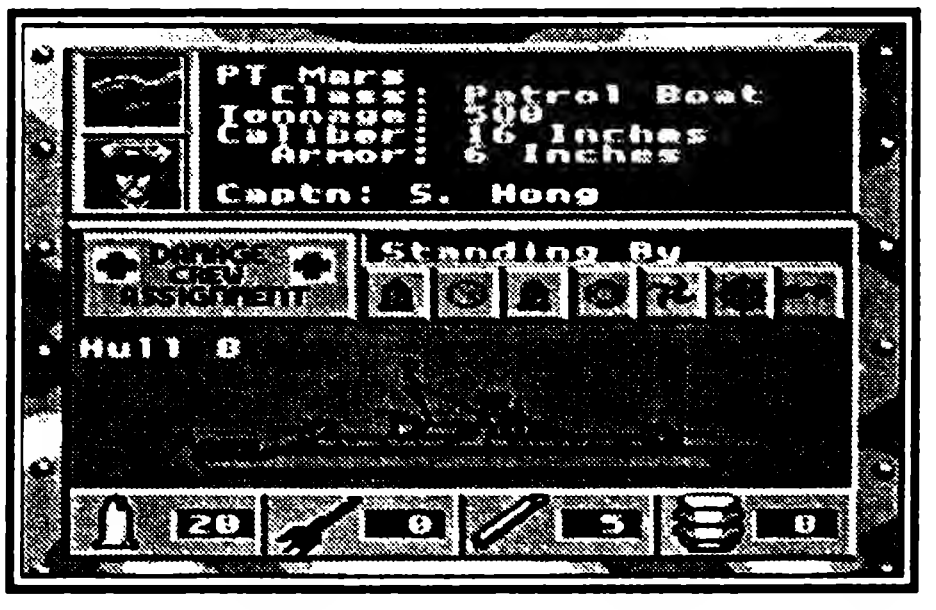
Mosquito boat attack — Морское нападение Москоито

Эта миссия гораздо сложнее первой. Дело в том, что в вашем распоряжении всего пять слабеньких торпедных катеров, а на вас прет эскадра, состоящая из одного тяжелого крейсера и двух катеров. Чтобы иметь хотя бы минимальные шансы на победу, вам надо как можно больше своих кораблей отогнать под защиту береговой артиллерии. Для этого уже в первый раунд начинайте разворачивать свои корабли. Внимательно следите за тем, чтобы ваши корабли не столкнулись — это будет непоправимая катастрофа. Даже при самом удачном раскладе вы все равно потеряете как минимум два катера, но не отчаивайтесь — это еще не проигрыш. Подгоните свои корабли, как можно ближе к побережью, но оставьте им место для разворота. Дело в том, что как минимум один вражеский катер останется на месте и вам потом придется за ним охотиться. Ни в коем случае не нападайте на тяжелый крейсер — это просто самоубийство. Лучше дождитесь, пока его как следует повредят береговые пушки, а потом добейте эту лоханку. Помните, что любой ваш корабль может провести торпедную атаку. Так что если какой-нибудь ненормальный вражеский корабль по глупости подойдет к вам слишком близко, смело выпускайте в него торпеды (команда Target, после чего нажимаете кнопку C для смены оружия). После того, как затонет вражеский крейсер, найдите уцелевшие катера противника и потопите их.

Pitbulls and Sluggers — Питбули и Слизняки

А на этой миссии вам предстоит своеобразная морская дуэль. В вашем распоряжении три тяжелых крейсера. Такими же силами располагает ваш противник. Ваша задача проста — потопить все корабли противника. Сразу же отправляйте ваши корабли курсом на правый верхний угол экрана, так как корабли противника будут маневрировать и постараются от вас скрыться. Как только ваш крейсер выходит на огневую дистанцию — открываете огонь по вражескому крейсеру, а дальше все зависит только от вашей ловкости и меткости.

Destroyer Action — Акция уничтожения



А вот эта миссия по-настоящему сложная. Вражеский флот в два раза крупнее вашего, да вдобавок ко всему у врага есть подводная лодка, а вы отрезаны от своих укреплений. Для начала вам придется пробиться к своей береговой артиллерии. Это будет не так трудно, так как корабли, которые попытаются вас остановить, попадут под ее обстрел. Потопите все три миноносца и займите оборонительную позицию. Сверху появятся еще три миноносца, один эсминец и одна подводная лодка. Подводную лодку вам предстоит закидать глубинными бомбами. А вражеские корабли должна хорошенько потрепать линия береговой обороны. Не лезьте на пролом! Соотношение сил не в вашу пользу. Если враг будет вас настигать, постарайтесь уйти поглубже в линию своей обороны. Не нападайте на абсолютно целые корабли противника — лучше дождитесь, пока их как следует повредит береговая артиллерия, а потом добейте. И помните, основная опасность для вас на этой миссии — подводная лодка!

Classic Battleship (Классический морской бой)

Перед вами стандартное поле размером 10 X 10 клеток, на котором вам надо расставить два корабля длиной в четыре клетки (крейсера), один корабль длиной в три клетки (эсминец) и два корабля длиной в две клетки (миноносец и торпедный катер). Для того, чтобы переключиться на следующий корабль, нажмите кнопку A . Для того, чтобы развернуть корабль на девяносто градусов, нажмите кнопку B. После того как вы установите все свои корабли, нажмите кнопку C. Кнопка Start — это отмена. Затем вам предстоит выбрать один из четырех уровней сложности:

- **Ensign — Начинающий**
- **Lieutenant — Лейтенант**
- **Commander — Командующий**
- **Admiral — Адмирал**

Теперь все просто. Вам необходимо найти и уничтожить все вражеские корабли до того, как будут потоплены ваши. На каждый ход вам дается по три выстрела. Начинайте обстреливать вражеское игровое поле и старайтесь лупить по случайно выбранным точкам. В случае попадания по вражескому кораблю начинайте обстреливать клетки рядом с ним — вам необходимо как можно скорее его потопить. Учтите, что компьютер тоже делает по три выстрела, и если он нащупал ваш корабль, то считайте, что этот корабль уже утонул. Компьютер ошибок не прощает!

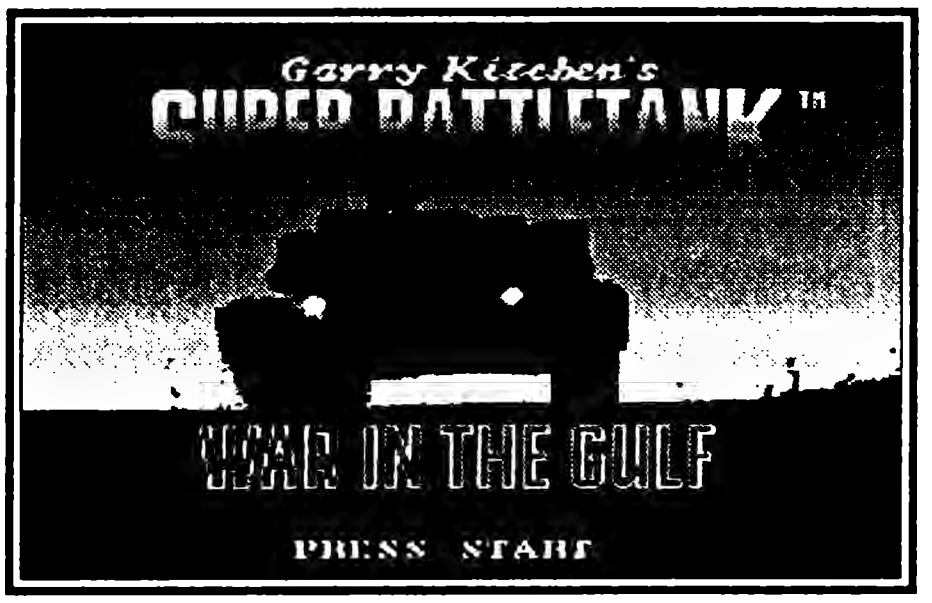
SUPER BATTLETANK: WAR IN THE GULF

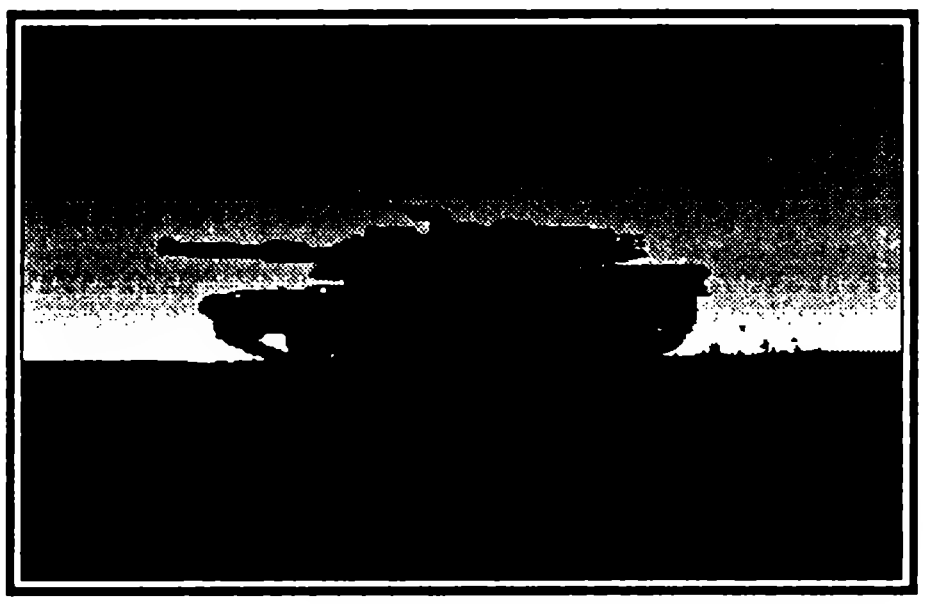
СУПЕРБОЕВОЙ ТАНК: ВОЙНА В ЗАЛИВЕ

Accolade • Количество игроков 1 • Боевик
Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆☆

Давно это было, почти десять лет назад. Саддам Хуссейн — лидер Ирака — взял да и захватил соседний Кувейт с его богатыми залежами нефти. Америка, которая почему-то считала, что кувейтская нефть должна принадлежать именно американцам и западноевропейцам, не стерпела такой наглости и подняла крик о попранных правах человека.

Описание игры





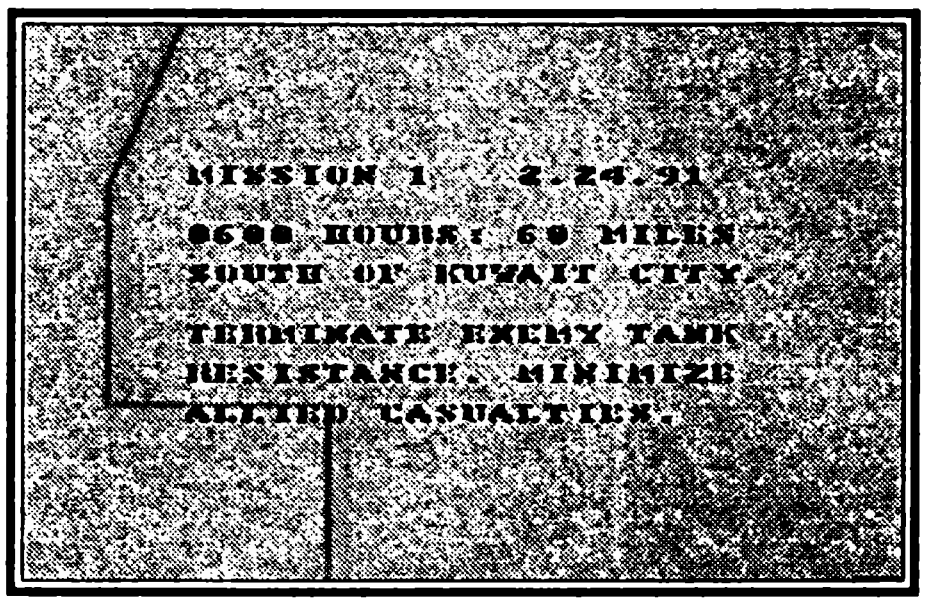
А вы знаете, что следует за криками американцев о правах человека? Правильно — вслед за этим прилетают самолеты с надписью US NAVY на борту и сбрасывают на нарушителей прав человека бомбы с лазерным наведением и крылатые ракеты. К границам государства-нарушителя прав человека подтягиваются мотострелковые и танковые дивизии и мужественные парни, попивая кока-колу и пожевывая жвачку, ждут, пока авиация массированными ударами с воздуха уничтожит армию противника и можно будет беспрепятственно, под взглядами телекамер, занять территорию противника или хотя бы ту ее часть, где нет вражеских солдат.

У нас права человека тоже нарушаются (а как же — наши ребята в Чечне попирают права чеченских ублюдков отрезать головы, тем кто им не нравится), но мы можем пока не бояться — у нас еще есть ядерное оружие. А вот у Ирака такой полезной вещи не оказалось и началась так называемая «Буря в пустыне».

Целью операции было уничтожение иракских войск в Кувейте и, как следствие, освобождение оккупированной территории. Одной из этих двух целей — освобождения Кувейта — американцы добились, а вот со второй возникли проблемы — иракская армия благополучно ушла на территорию родного Ирака, оставив за спиной горящие нефтепромыслы.

А в общем и целом, итоги «Бури в пустыне» преподносились как суперпобеда супероружия, которое держат в руках суперсолдаты супердержавы. Итогами, правда, зани-

мались журналисты и пропагандисты, которые получают свои деньги далеко не задаром. Но, например, когда год спустя после «Бури» родственники погибших решили собраться на траурный митинг в Вашингтоне, власти порекомендовали им не собираться — число родственников погибших, собравшихся в одном месте, и официальное число самих погибших могло навести на неприятные размышления даже самых тупых.



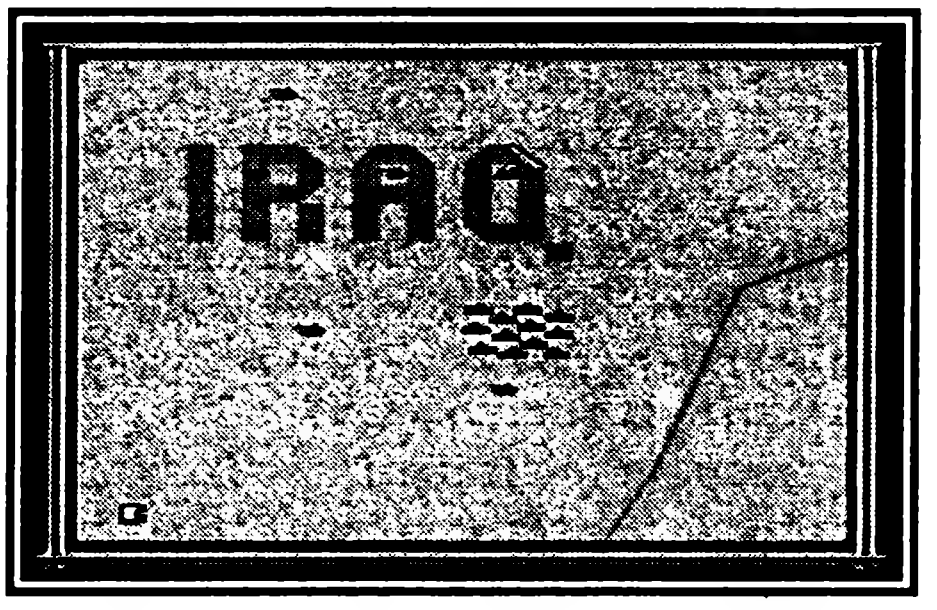
В начале 90-х «Буря в пустыне» стала популярной темой для компьютерных и видеоигр самых разных жанров. Super Battletank как раз одна из таких игр. Хотя исход этой скоротечной компании решила авиация, сухопутные сражения в ходе этой «Бури» и сражениями-то язык назвать не повернется, так, арьергардные бои, вам предстоит в этой игре стать доблестным американским танкистом.

В ваше распоряжение создатели игры дали супероружие — MBT (main battle tank — основной боевой танк) Абрамс M1A2. С этим Абрамсом американцы носятся как с писаной торбой — его рекламируют как нечто абсолютно непобедимое и всеуничтожающее. Правда, помнится, был один в XX веке один танк, который создатели тоже считали непобедимым. Я имею в виду немецкий Pzkfw VI Tiger или по отечественной классификации Т-6 Тигр. Грозная была машина, достойный соперник, но... наши солдаты очень любили фотографироваться на фоне закопченных «непобедимых» машин.

Основным противником Абрамсов в кувейтских пустынях были старенькие Т-55, Т-62 и Т-72 советского производства. Самая современная из этих машин принята на вооружение почти за двадцать лет до начала «Бури в пустыне». Да и то поставлялась она Ираку в упрощенном экспортном варианте — без активной брони, без комплексов защиты от лазерного наведения, с упрощенной системой управления огнем (всем этим оснащен любой танк в русской армии). А Абрамс, особенно модификация M1A2 — машина конца 80-х, танк третьего поколения. Да и боевых столкновений между «Абрамсами» и «семьдесят вторыми» было раз два — и обчелся. Вот столкнись они в затяжной войне с Т-80У и Т-90, не говоря уж о «Черном Орле» — последней новинке отечественного танкостроения, тогда и посмотрели бы, кто кого.

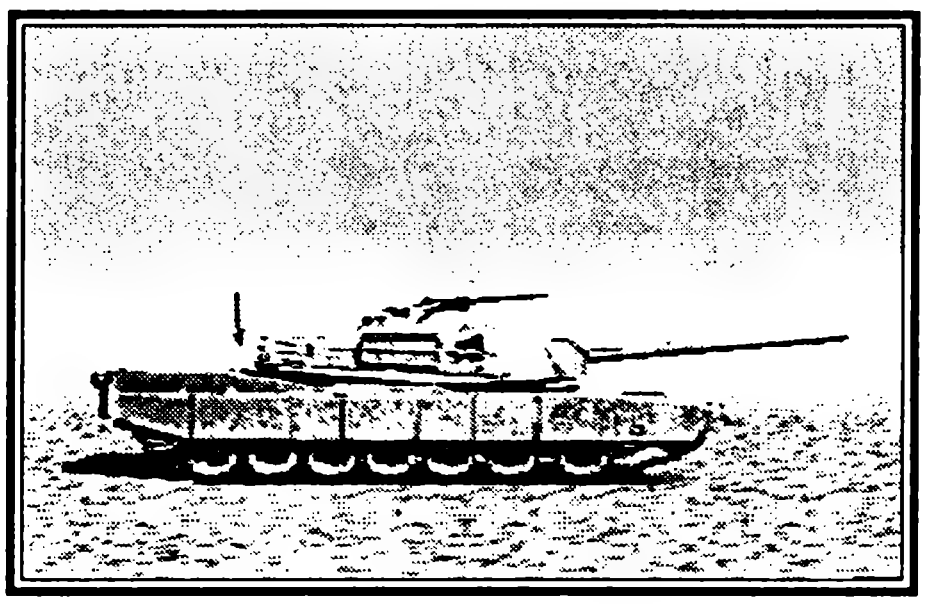
В описаниях боевых действий с участием Абрамсов, приведенных западными журналистами, встречаются просто комичные с точки зрения здравого смысла моменты — например, Абрамс с дистанции два километра пробил полутораметровый песчаный вал, прикрывающий башню Т-72 и саму башню. Задумаемся на секундочку, у танков окапывается корпус, если окопать еще и башню, то придется заодно окопать и прицельные приспособления, после чего из танка может смело уходить наводчик — он

сквозь песчаный вал ничего не увидит. Чтобы пробить песчаный вал, которым был окопан иракский танк, американскому танку пришлось закопаться в землю и стрелять из под земли.

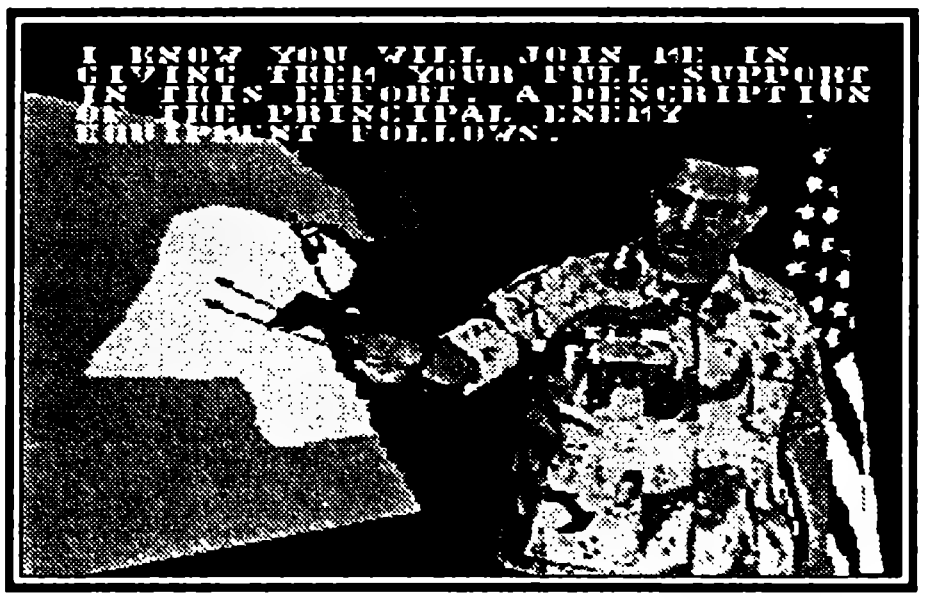


Но хватит о грустном, поговорим о веселом. То бишь о самой игре. Игра представляет собой упрощенный до предела танковый имитатор. Почему упрощенный? Потому что на Sega есть танковый имитатор более сложный — Abrams Battletank (который мы обязательно опишем в следующем выпуске нашей «Энциклопедии»). А к тому же есть танковые имитаторы и профессиональные, предназначенные не для геймеров, а для танкистов. В американской армии наводчики, командиры, механики-водители проводят за этими имитаторами сотни часов, прежде чем сесть в настоящую боевую машину и ехать на полигон (это не как у нас — посылать восемнадцатилетних пацанов сразу после «учебки» на улицы Грозного под чеченские гранатометы, как это было в 95 году — мол, выживешь — научишься).

Но упрощенность игры является несомненным достоинством. Ведь танковых имитаторов даже на персоналке не так уж и много, не сравнить, во всяком случае, с поистине астрономическим количеством имитаторов авиационных. Все дело в том, что самолетом (истребителем-бомбардировщиком, штурмовиком) управляет один человек — и ведет машину, и пользуется бортовым оружием пилот. А танк? Управляет танком механик-водитель, стреляет наводчик, им обоим отдает команды командир, который следит за полем боя (сравните обзорность из кабины самолета и через смотровые приборы танка). Да и само управление танком отличается не то что от самолета, но и от автомобиля — заклинило одну гусеницу, танк поворачивается в одну сторону, вторую гусеницу — в другую. Так что в танковом имитаторе вам придется отдуваться как минимум за троих. Так что, если делать по-настоящему правдоподобный имитатор, да еще вдобавок и на приставке, где и управляющих клавиш всего ничего, то получится игра, в которую не смогут играть и настоящие танкисты, проведшие годы за рычагами боевых машин.



Super BattleTank соблюдает разумную грань между правдоподобностью и играбельностью. Управление движением танка предельно упрощено. Управление оружием — ну разве что чуть-чуть сложнее, чем в каком-нибудь бездумном «шутере».



Но вместе с тем создатели игры великолепно передали иллюзию движения танка по пустыне и азарт настоящего (ну почти настоящего) танкового боя.

Ваша задача — уничтожать иракские Т-72, пусковые установки баллистических ракет СКАД, хранилища боевых отравляющих веществ.

Объекты, которые вам предстоит уничтожить, неподвижно стоят на карте и дожидаются момента, пока вы подъедете и уничтожите их, никаких встречных танковых боев, никаких танковых дуэлей на больших дистанциях. Но, тем не менее, играть все равно интересно.

Подробно описывать все игровые миссии не имеет смысла — дело в том, что все объекты на картах размещаются случайным образом — другими словами, каждый раз они оказываются на новом месте. Так что мы просто расскажем вам обо всем, что встретится вам в этой игре, а так же о том, как со всем этим бороться.

Главное меню

Главное меню игры не блещет особенным разнообразием. В нем вы можете:

Start — начать с ходу новую игру.

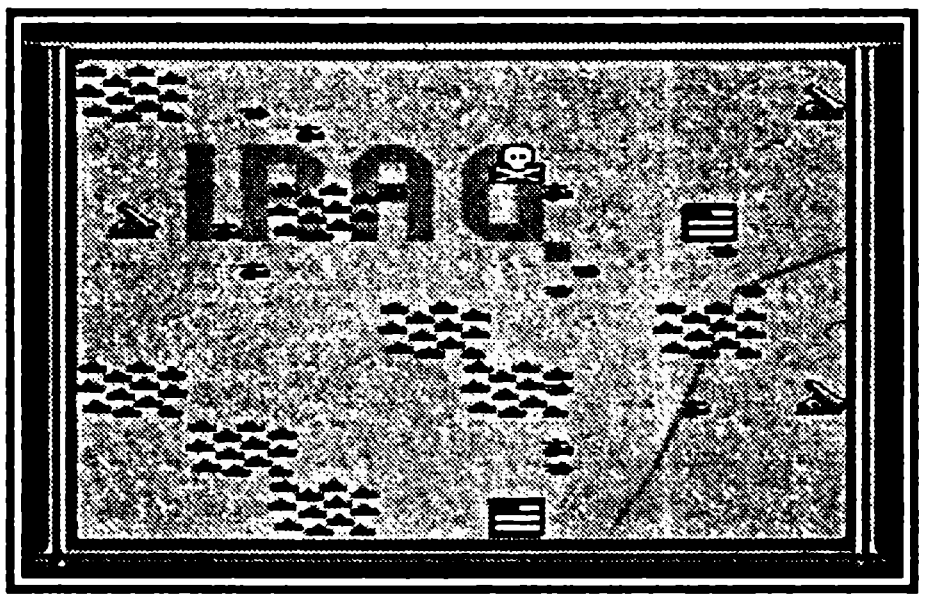
Options — заглянуть в настроечное меню, которое тоже не слишком богато предоставляемыми возможностями:

Controls — настроить клавиши управления

Select — выбор оружия

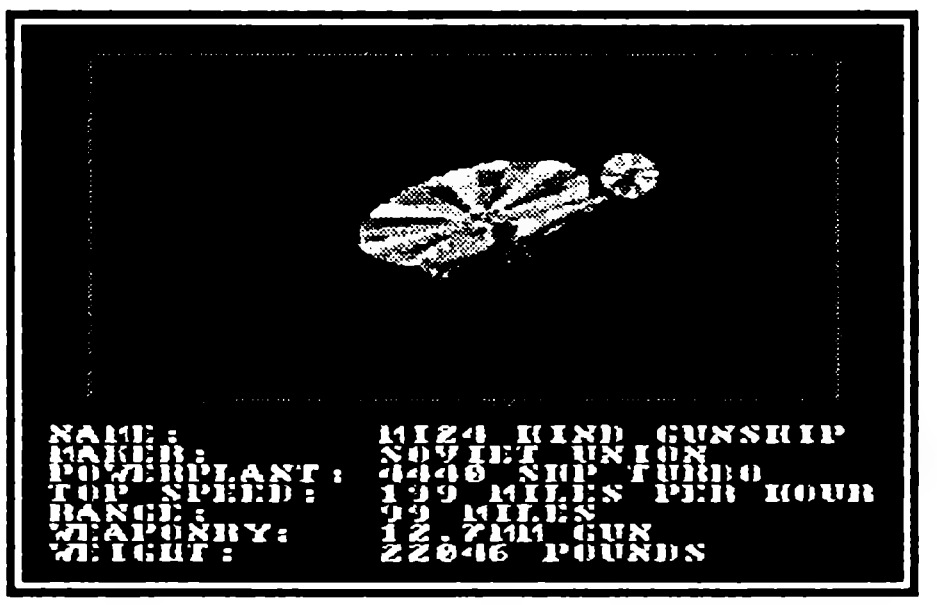
Map — карта

Fire — огонь.

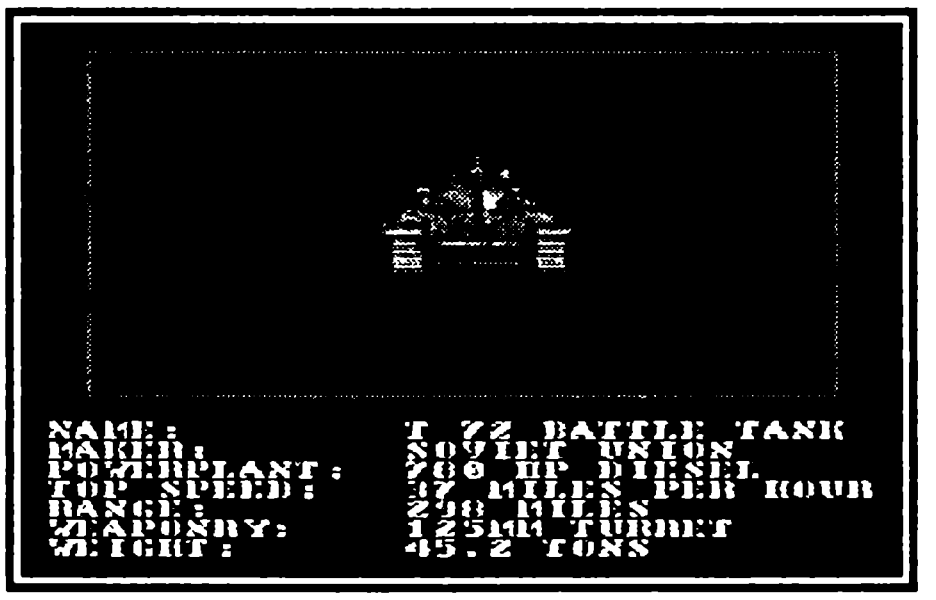


Оружие

120 мм — это основное оружие вашего танка — 120 мм пушка немецкой фирмы Reinmetall. Боекомплект пушки составляет пятьдесят снарядов. Этого более чем достаточно на начальных миссиях игры. А на финальных миссиях вы сможете заезжать на родную базу и пополнять боекомплект. Т-72 — основному вашему противнику в этой игре, требуется все четыре снаряда.



Laser — лазер. Загадочное оружие — на настоящих танках лазеры используются для точного наведения орудия на цель (точность действительно потрясающая — цели можно поражать на дистанции 4-5 километров). А здесь из лазера можно стрелять! Правда, не часто — максимум на миссию дается по четыре лазера. Зато лазер с одного выстрела уничтожает вражеские танки.



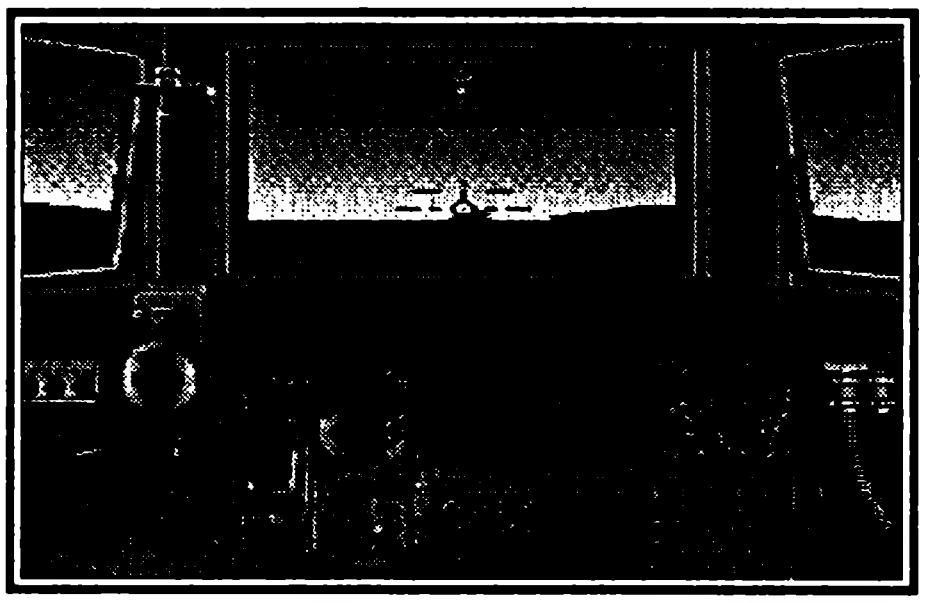
Smoke — дымовая завеса. Если вас одолела толпа противников и вы не можете их быстро уничтожить, используйте дымовую завесу — для врага вы исчезнете и он перестанет в вас стрелять. Правда, и враги на игровом экране для вас исчезнут, но ничего страшного — вы сможете видеть их на карте. Дымовых завес на миссию дают от одной до четырех.

7.62 мм — пулемет. Пулемет незаменим в борьбе с вертолетами. Ведь его можно наводить высоко вверх в отличии от пушки, угол возвышения которой невелик. Поскольку все враги в игре обладают неким абстрактным запасом здоровья (а не толщиной брони, как в реальности), то при особой сноровке можно из пулемета уничтожить и танк (правда, занятие это будет долгим и муторным). Боекомплект пулемета составляет всего 150 патронов. На миссиях, где много вертолетов, этого числа явно недостаточно.

Враги и вражеские объекты

T-72 — основной боевой танк противника. До того, как вы попадете в его поле зрения, неподвижно стоит на месте, а при вашем приближении начинает ездить взад-вперед, стреляя в вас с самой ближней к вам точки и с самой дальней. Для того, чтобы уничтожить вас T-72 понадобится шесть попаданий, а вам, чтобы уничтожить его — 4. Одинокий T-72 опасности не представляет (его запрограммировали на слишком бестолковое поведение), а вот когда их больше трех в одном месте — это уже проблема.

SCUD Launcher — Пусковая установка ракет СКАД. Это советские баллистические ракеты малого радиуса действия, разработанные в нашей стране в начале 60-х годов. Безнадежно устарели к 91 году. Но из-за несовершенства американских противоракетных комплексов представляли серьезную угрозу для американцев и их союзников. В игре пусковая установка — просто неподвижная мишень уничтожается двумя выстрелами. Единственная проблема в том, что пусковые установки прикрывают танки, причем зачастую в большом количестве.



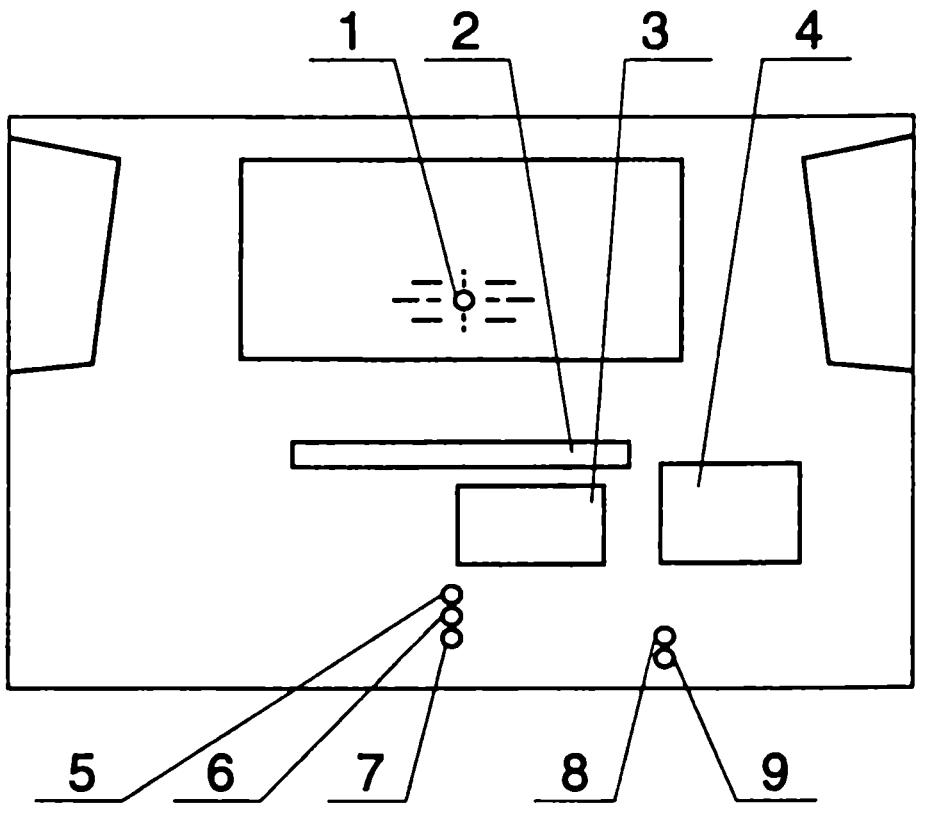
Mi-24 Hind — А это старая добрая вертушка Ми-24 — десантно-боевой вертолет, покрывший себя неувядаемой славой в горах Афганистана. «Мы не боимся русских, мы боимся их вертолетов», — говорили моджахеды. Великолепная машина — сочетание огневой мощи с невероятной живучестью. В игре Ми-24 не так страшен, как в реальной жизни. Как и танки, вертолеты, до того момента как вы к ним приблизитесь, стоят (или висят в воздухе) неподвижно. А потом точно так же начинают двигаться взад-вперед, заходя на атаку в самой ближней и самой дальней к вам

точке. В самой дальней к вам точке они опускаются почти до земли и их можно достать из пушки. А пока они висят в воздухе, вам придется стрелять в них из пулемета.

Chemical Dump — хранилище боевых отравляющих веществ. Иракское химическое оружие до сих пор служит источником кошмаров для западной прессы. Пресловутый нервно-паралитический газ VX не дает спокойно спать американским и израильским политикам.

В игре хранилища газа представляют собой неподвижные мишени, надежно прикрытые танками и вертолетами.

Игровой экран



1 — прицел. Прицел — он и есть прицел. Если вы точно навели его на цель и метко выстрелили — цель на секунду окрасится в красный цвет.

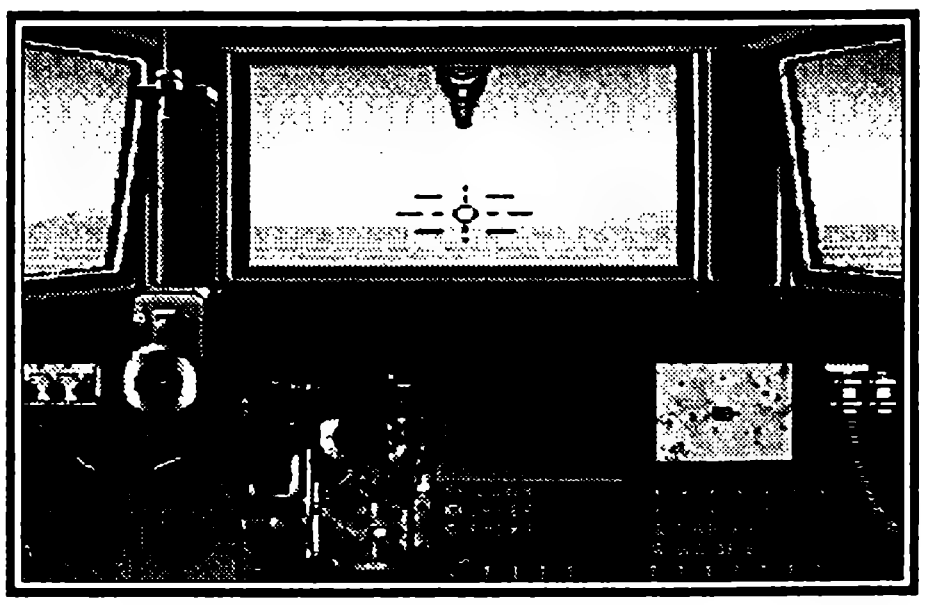
2 — строка с числом очков. Эта же строка предназначена для вывода сообщений. Набор сообщений не богат:

Low fuel — кончается топливо. Если на карте есть своя база, надо срочно ехать туда заправляться, а не то провалите миссию.

Critical Damage — критические повреждения. А это означает, что вам остался лишь один вражеский выстрел до бесславной гибели. Опять-таки, если есть своя база, выходите из боя (если, конечно, вам дадут это сделать) и жмите туда — ремонтироваться.

Mission Failed — Миссия провалена.

Mission Complete — Миссия выполнена.



3 — экран с информацией. Вы видите четыре строки с полезной информацией, каждая из этих строк обозначена буквами.

C — число пораженных вами целей.

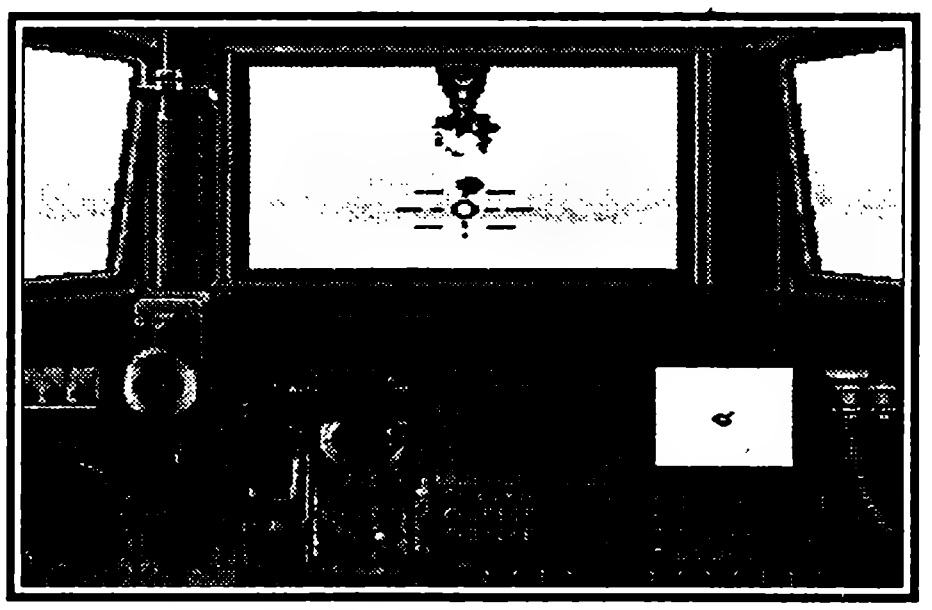
R — расстояние до цели (чем дальше, тем сложнее попасть). Расстояние появляется, как только цель оказалась в пределах прямой видимости (хотя по меркам современного танкового боя расстояния в игре просто смешные — на таких дистанциях велись встречные танковые бои во время Второй Мировой).

F — количество топлива в неких условных единицах.

E — число не пораженных вами целей на карте.

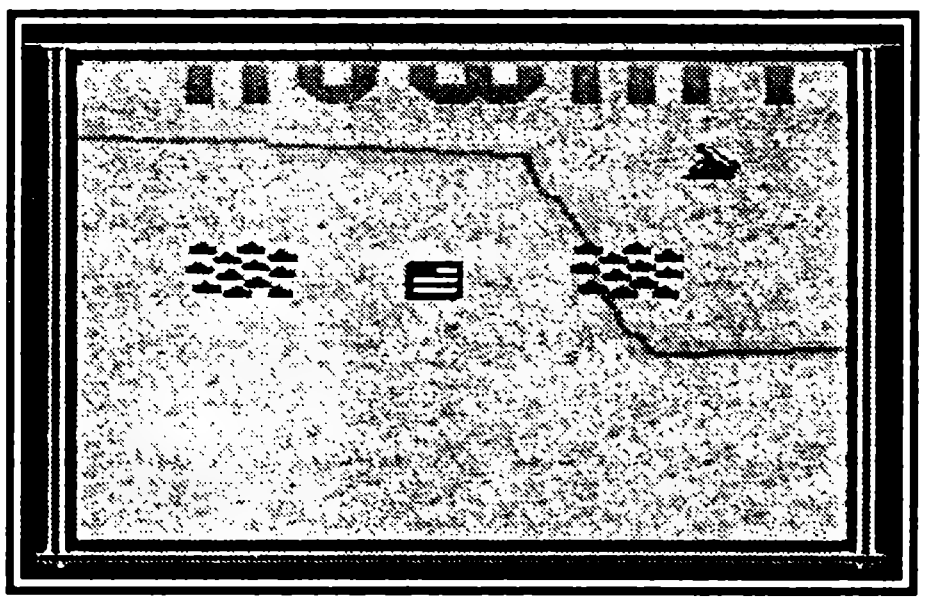
4 — Тактическая карта.

На тактической карте вы видите свой танк и ближайший к нему кусок пустыни, заодно видите и вражеские танки, если таковые имеются. Карта позволит вам обнаружить вражеский танк, если он находится вне пределов видимости.



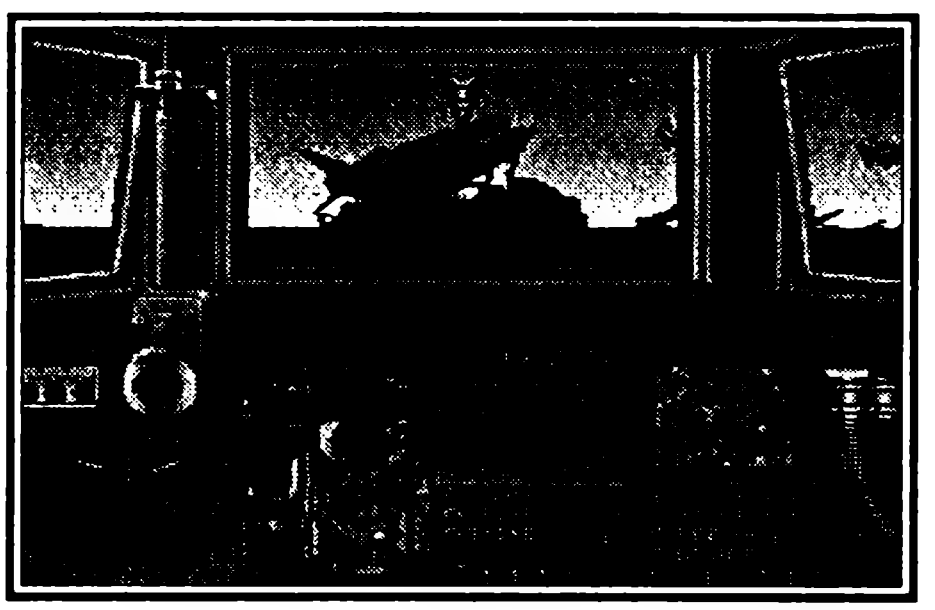
5 — число снарядов к 120 мм пушке
6 — число выстрелов к лазеру
7 — число дымовых завес
8 — число патронов к пулемету
9 — число заработанных вами очков
10 — индикатор здоровья

Шесть полосок, которые вы видите здесь — это ваш, так сказать, запас прочности. Каждый пропущенный вам вражеский выстрел или не пропущенная вами мина снимают по одной полоске индикатора. Когда осталась последняя полоска, загорается надпись о критических повреждениях. Когда и ее не осталось, миссию приходится проходить заново.



Карта

Карта вызывается на экран нажатием на клавишу C. Разобраться с картой несложно — число объектов на ней не слишком велико. Вражеские объекты (см. выше), которые необходимо уничтожить, в большинстве случаев выделяются синим цветом. Остальные объекты:



Черные силуэты танков — минное поле. Заезжать сюда не рекомендуется. Взрыв каждой мины снимает один пункт здоровья.

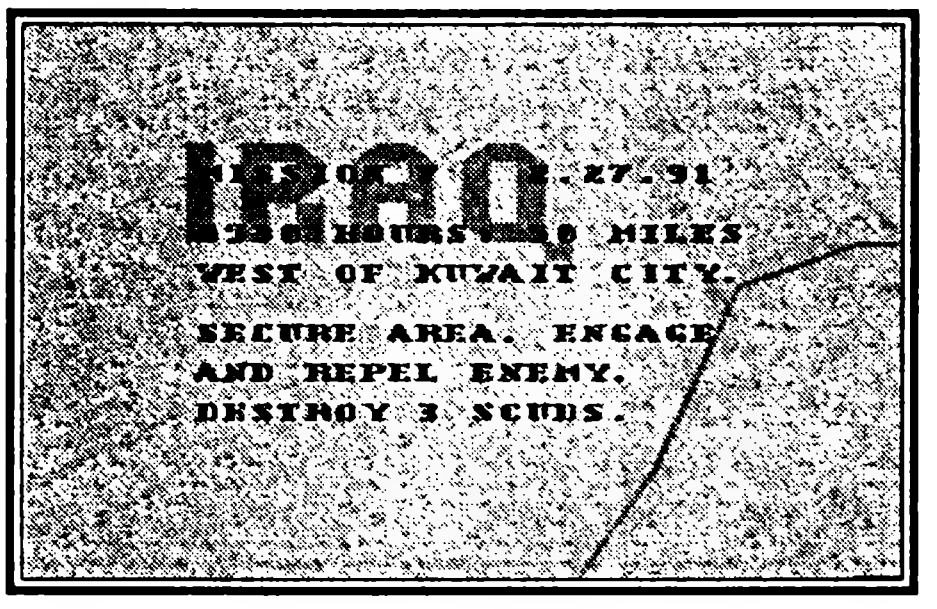
Американский флаг — своя база (вопрос о том, как она оказалась в глубине вражеской территории, оставим на совести разработчиков), здесь можно отремонтироваться (пополнить запас здоровья) и восстановить боекомплект до максимального. Но заехать на базу можно лишь один раз за игру.

Кроме того, Абрамс в игре настолько крутой танк... что может телепортироваться. Как это делается? Да очень просто — подъезжаете к одному углу карты, переезжаете через

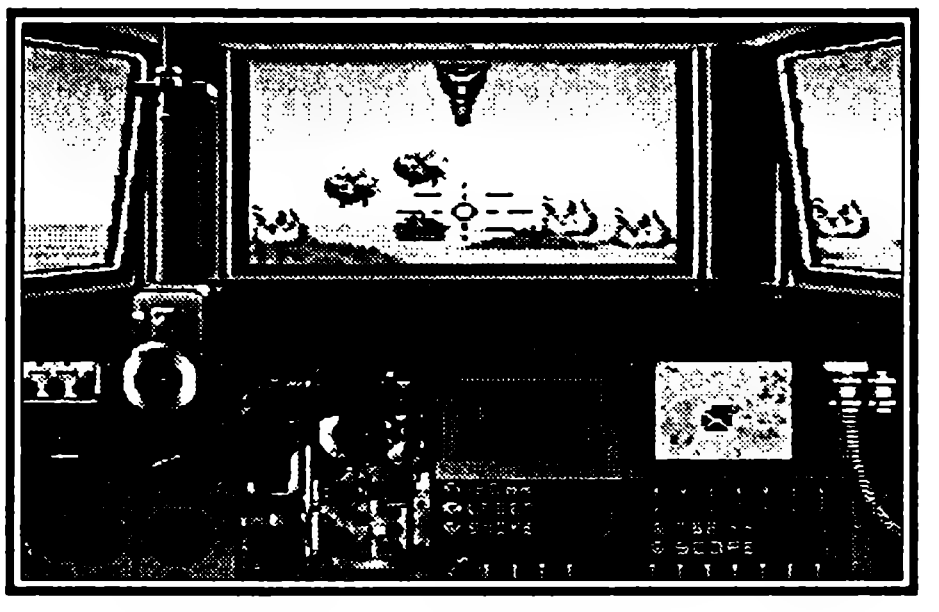
него и оказываетесь на противоположном углу карты. Подобный «телепорт» часто позволяет экономить время и горючее.

Немного истории

Танк M1, выпущенный в начале 80-х, первый удачный танк, разработанный по программе конца 50-х. Было пересмотрено драматическое противостояние танков серии M60 и советских T-62 и T-72 во время Арабо-Израильских войн 1967-го и 1973-го, когда M60 поражался противотанковыми управляемыми ракетами и гранатометами так же хорошо, как и обыкновенными танками, а также противотанковой артиллерией. В течение своего развития M1 при модернизации первостепенная роль уделялась улучшению живучести экипажа. Что включало в себя улучшение бронирования, систем пожаротушения и мобильности. Одним из важных улучшений стала специальная броня, которая выдерживала попадания как обыкновенных, так и коммулятивных снарядов с различных дистанций и при разных углах встречи снаряда и брони. Танки, прошедшие такую модернизацию или вновь выпускаемые, стали называться IMPRUVED M1 или IM1. Последующая модернизация коснулась основной части танка — была установка 120мм гладкосвольного орудия M256. Была немного изменена схема бронирования и установлена гусеница с более длинными траками. Такой вариант танка называется M1A1. Последний вариант модернизации, названный M1A2, выполнен в технологическом ключе — полная компьютеризация бортовых систем, имеющая целью улучшение надежности, боевой мощи, и это позволит экипажу лучше выполнять возложенные на него задачи. Пересмотрены все системы управления и диагностики. В этом и состоит коренное отличие M1A2 от других танков мира.



M1A2 — танк будущего?



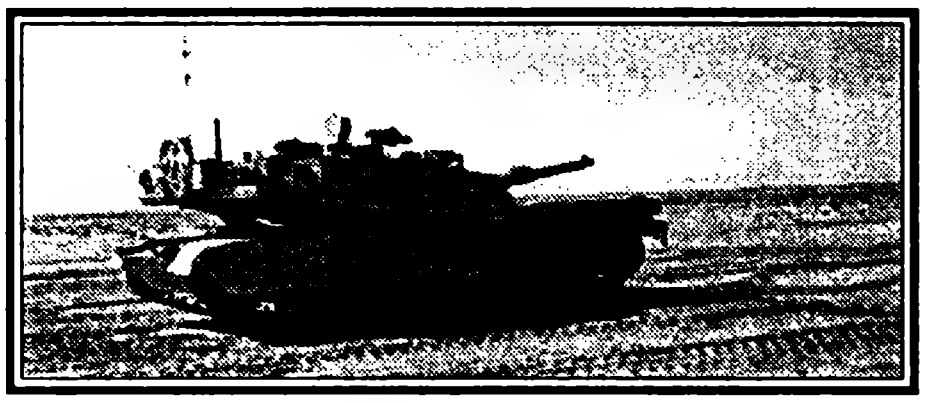
Танк M1A2 представляет собой продукт внедрения двух технологий: цифровой электроники и микропроцессорного управления. Система управления использует высокоскоростную шину MIL-STD-1553B для передачи данных и команд в танке. Используются электронные датчики и системы, улучшающие управление, идентификацию целей и распределение информации между экипажем и Внутренней Информационной Системой (ВИС), а также другими участниками боя. Установлены новые дисплеи у всех членов экипажа. Соотношение «цифровые» — «аналоговые» прибо-

ры соответсвует 90% к 10%. Управляемый Независимый Прибор Термического Видения (УНПТВ) позволяет контролировать ситуацию на 360^0, при любой погоде, днем и ночью и позволяет работать командиру и наводчику в одной команде по схеме «охотник-убийца». Командир ищет цели, а наводчик поражает их, тем самым снижается время, необходимое на поражение целей, что является критичным параметром во время боя. УНПТВ дает возможность командиру контролировать ситуацию в бою. Дисплей УНПТВ отображает на реальной карте местности свои и чужие подразделения, показывает передающиеся сообщения, состояние ключевых систем. Исходя из этого командир и принимает решение. Основой УНПТВ является Система Определения Места (СОМ), с помощью которой командир определяет место назначения, путь, а водитель управляет танком согласно полученных команд, пользуясь информацией с дисплея. Использование большого количества электроники предопределило установку системы диагностики, которая помогает быстро заменять вышедшие из строя элементы для востановления боеготовности.

Танк M1A2 представляет основу програмы Army Warfighting Experiment (AWE) или «Боевая группа 21-го века», целью которой является создание на основе танка флагмана на поле боя для управления ВСЕМИ подразделениями (включая выдачу целеуказаний и приказов на поражение).

Тактико-технические характеристики основного боевого танка M1A1 / M1A2 «Абрамс»

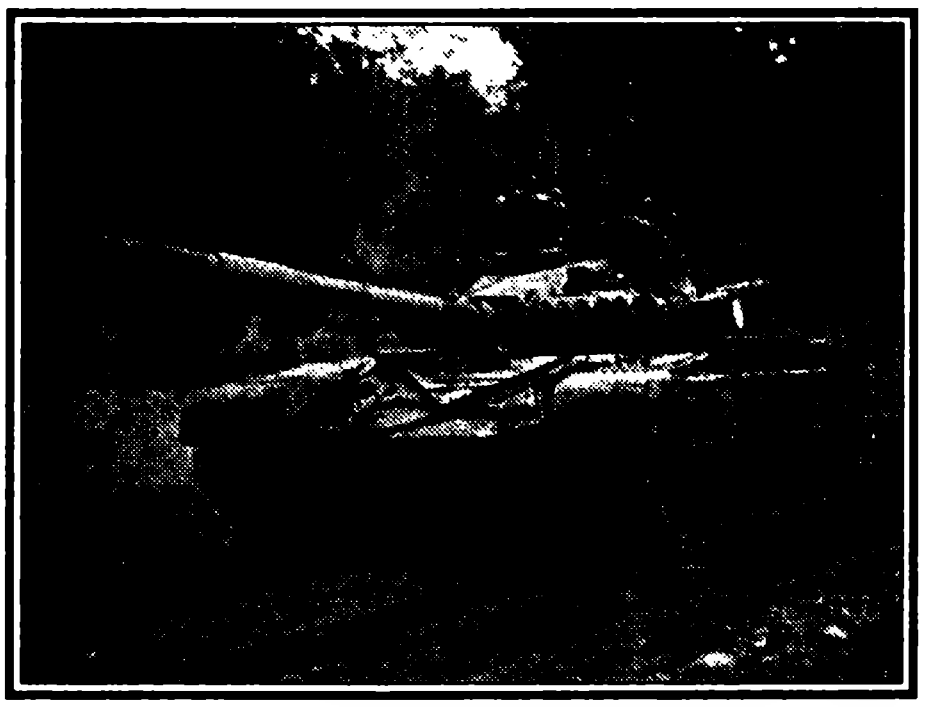
Боевая масса, т	57.15/62.5
Экипаж, чел	4
Габаритные размеры, мм	
длина с пушкой вперед	9828
ширина	3650
высота	2438
клиренс	432/482
Вооружение пушка, марка/калибр/тип	Rh-120 / 120мм / ГСП
пулеметы, марка/кол-во х калибр	M240 / 2 х 7.62
зенитный пулемет, марка/калибр	2НВ / 12.7
Боекомплект 40 выстрелов	
	1000—12.7мм
	12400 — 7.62
Двигатель	AGT-1500 ГТД
	1500 л.с.
Удельное давление, кг/см²	0.97/1.07
Максимальная скорость, км/ч	67
Запас хода по шоссе, км	465/450
Преодолеваемые препятствия, м	
высота стенки	1.0
ширина рва	2.7
глубина брода	1.2



Для любознательных. Т-72.

Историко-техническая справка

Создавая танк нового поколения, конструкторы Уральского танкового завода в Нижнем Тагиле стремились свести к минимуму технический риск, поэтому использовали проверенные инженерные решения и отработанные на предшествующих моделях узлы и агрегаты. Так, по конфигурации корпуса и башни, особенно их лобовых частей, новая машина Т-72 «Урал» (это название упоминалось в телевизионных передачах) напоминала Т-64.

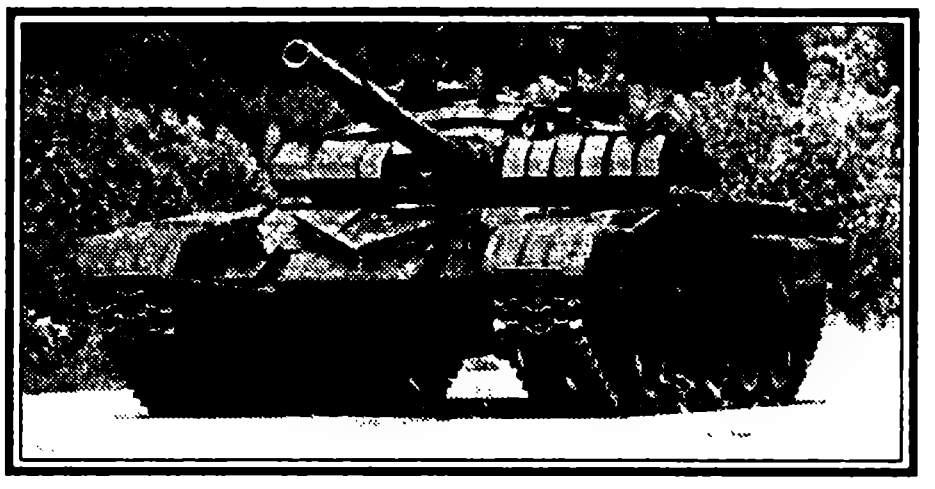


Основное вооружение состояло из 125 мм гладкоствольной пушки, стабилизированной в двух плоскостях, и спаренного с нею пулемета ПКТ. Разработанный уральцами автомат перезаряжания пушки существенно отличался от примененного на «шестьдесятчетверке». Выстрелы раздельного заряжания (единые для Т-64 и Т-72) размещались горизонтально в кассетах, причем снаряды находились под зарядами. Перед выстрелом вращающаяся боеукладка (транспортер) разворачивалась до тех пор, пока сектор со снарядом нужного типа не подходил к захватам подъемника, тот подавал кассету на линию заряжания и досылатель поочередно отправлял снаряд и заряд в орудие, которое автоматически устанавливалось на заданный угол возвышения. После выстрела поддон сгорающей гильзы выбрасывался наружу через лючок в кормовой части крыши башни. Заметим, что боеприпасы перемещались по кратчайшей траектории, устройство кассет и самого механизма заряжания было простым. Благодаря этому скорострельность пушки достигала 8 выстрелов в минуту, а при ручном заряжании снижалась до одного-двух.

Наведение пушки и пулемета на дистанцию 1 — 4 тыс. м осуществлялось монокулярным, стереоскопическим прицелом-дальномером ТПД-2-49 с независимой стабилизацией поля зрения по вертикали. В прицел встроили баллистический вычислитель, учитывающий при выработке данных для стрельбы тип снаряда, температуру и влажность воздуха, влияние бокового ветра. При ведении огня подкалиберными и кумулятивными снарядами прицельная дальность составляла 4 тыс. м, для осколочно-фугасных — 5 тыс. м и для пулемета — 1,8 тыс. м.

С помощью бокового уровня можно было стрелять и с закрытых позиций на расстояние до 9,4 тыс.м. Для защиты от воздушного противника на вращающейся командирской башенке установили зенитный пулемет. Упростили конструкцию приводов

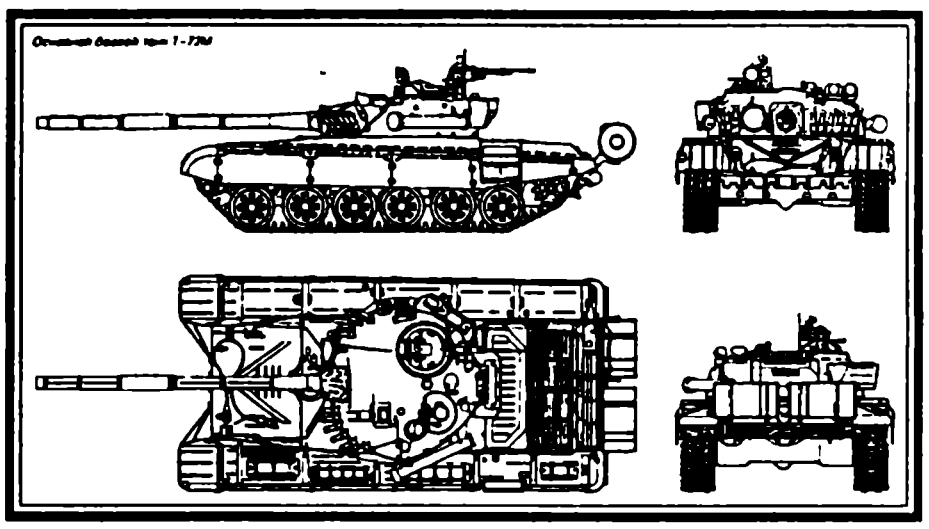
наведения, в частности, обошлись без системы дистанционного управления, как на Т-64.



В качестве силовой установки уральцы применили многотопливный 12-цилиндровый дизель В-46 поперечного расположения. Ряд его деталей подходил к распространенному тогда двигателю В-55. Высокая мощность была обеспечена применением центробежного нагнетателя с приводом от коленвала. Меньшая (по сравнению с турбокомпрессором) эффективность окупалась простотой и отработанностью конструкции.

Система охлаждения не имела принципиальных отличий от тех, что использовались на Т-55 и Т-62. Как и на них, воздушный поток, обдувающий радиатор, создавался вентилятором, смонтированным у кормового листа.

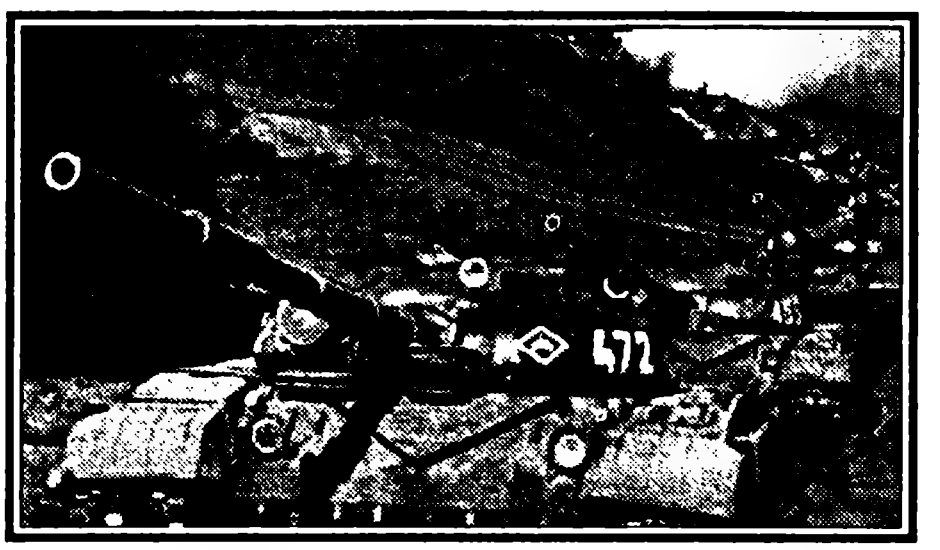
Силовая передача во многом схожа с примененной на Т-64: крутящий момент передавался от двигателя через гитару и общий ведущий вал на две семискоростные планетарные коробки передач. При поворотах разница в скорости перематывания гусениц также достигалась включением в одной из них пониженной передачи, а усилия на рычагах управления уменьшались гидросервоприводами.



Несмотря на то, что в ходовую Т-72 не внесли радикальных новшеств, она полностью соответствовала требованиям времени: шесть сдвоенных опорных катков на борт с резиновыми шинами, уменьшавшими влияние неподрессоренных масс на плавность хода, диски отливались из алюминиевого сплава. Хорошее качество торсионов обеспечило большие хода катков.

На первом, втором и шестом узлах подвески установили простые и долговечные лопастные амортизаторы. Расположенные впереди направляющие колеса были литыми, поддерживающие катки — одинарными, с внутренней амортизацией (по три на борт).

Гусеничные цепи нового танка с резинометаллическими шарнирами траков использовались при модернизации Т-55 и Т-62, на которых требовалось только заменить ведущие колеса. В свою очередь, при необходимости «семьдесят второй» ничто не стоило «переобуть» в гусеницы с открытым шарниром, заимствованные с машин семейства Т-54.



Интересно, что ходовая «Урала» испытывалась на опытных «объектах 167», представляющих собой тот же Т-62, но поставленный на новые катки, причем сравнивали пяти- и шестиопорные варианты. Кроме того, опро-

бовали Т-72 с ходовой частью «шестьдесят четвертого». В общем, устроили своего рода конкурс на лучшую конструкцию...

Как и все послевоенные боевые машины, Т-72 оборудовали приборами ночного видения, радиостанцией, системами противоатомной и противопожарной защиты, приспособлениями, предназначенными для преодоления водных преград по дну.

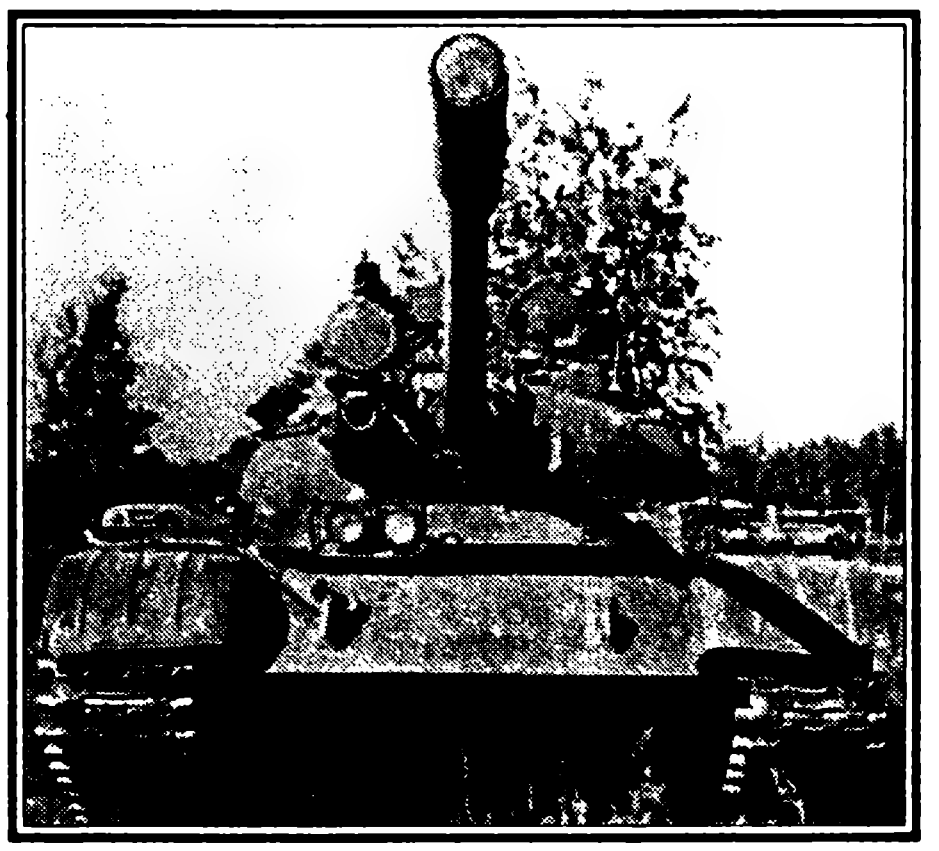
Менее сложный в устройстве и эксплуатации «семьдесят второй» и практически равноценный по остальным характеристикам «ветерану» Т-64 приняли к производству. Тем временем инженерам удалось повысить надежность и «шестьдесят четвертого», в итоге было решено выпускать обе машины, что называется, параллельно. Однако если Т-64 оставался на вооружении только Советской Армии, то Т-72 еще и экспортировался.

Впервые эти машины применили при боевых действиях в 1982 году в Ливане, долине Бекаа. Вскоре в зарубежной печати появились репортажи с мест сражений, в которых красочно описывались «кладбища» Т-72.

Однако президент Сирии Х.Асад в одном из интервью заявил: «Танк типа Т-72 лучший в мире» — и особо подчеркнул, что израильским танкистам не удалось подбить ни одной такой машины советского производства.

Его высказывание в какой-то степени подтверждается тем, что американцы очень долго пытались всеми способами заполучить Т-72, но это удалось им лишь в 1987 году. И не стоит перенапрягать воображение, чтобы догадаться, куда бы попали машины, подбитые израильтянами пять лет назад...

За время производства Т-72 несколько раз модернизировали. В частности, ходовую часть прикрыли противокумулятивными экранами, на некоторых машинах установили «активную броню» (см. «ТМ» № 11 за 1990 г.), лазерные дальномеры, мощность двигателя довели до 840 л.с. Ствол пушек на Т-64 и Т-72 покрыли асбестом под жестяным чехлом, чтобы уменьшить его изгиб, возникающий от неравномерного нагрева при частой стрельбе. На башнях установили гранатометы для метания гранат, создающих дымовую завесу.



Многие машины оснастили бульдозером для самоокапывания.

В заключение отметим, что лицензии на производство Т-72 приобрели Чехословакия, Югославия и Индия.

THEME PARK

ПАРК РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Bullfrog ● Количество игроков 1 ● Стратегия
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆☆

Фирма Bullfrog всегда славилась нестандартностью своих игр, и игра Theme park (парк развлечений) еще один тому пример. Вам предстоит развить индустрию развлечений по всему миру и заработать на маленьких детях, которые жить не могут без аттракционов, несколько биллионов долларов. Вы будете строить свои парки по всему земному шару, и дети всех стран будут увеличивать ваш капитал. Итак, приступаем к зарабатыванию денег.

Описание игры

Стартовое меню

Установив картридж в приставку и включив ее, вы окажетесь в следующем меню:

Setup new theme park (создать новый парк развлечений) — Здесь вы можете начать новую игру. Собственно говоря, отсюда все и начинается.

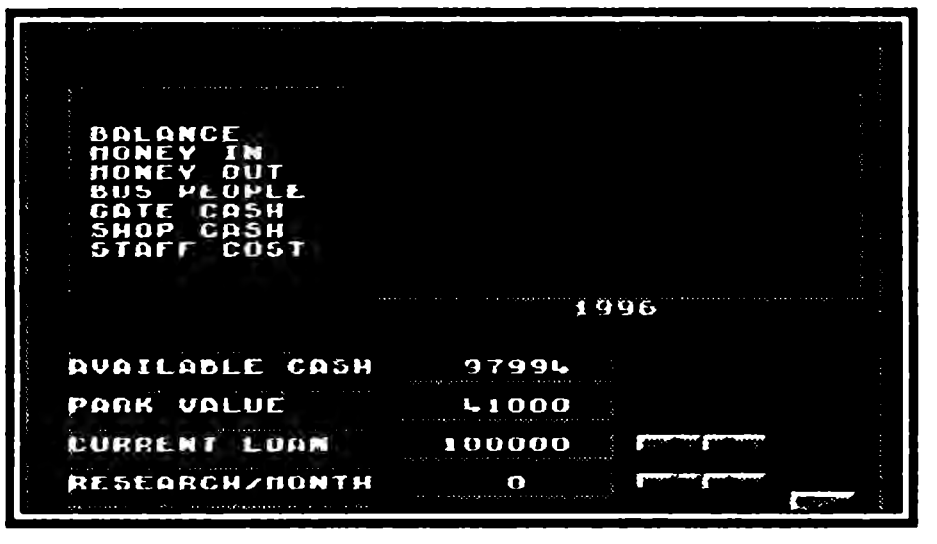
Enter password (Ввод пароля) — В случае, если вы уже играли в парк развлечений и прошли несколько уровней, у вас должен быть специальный пароль, который позволит вам продолжить игру с того места, на котором вы остановились.

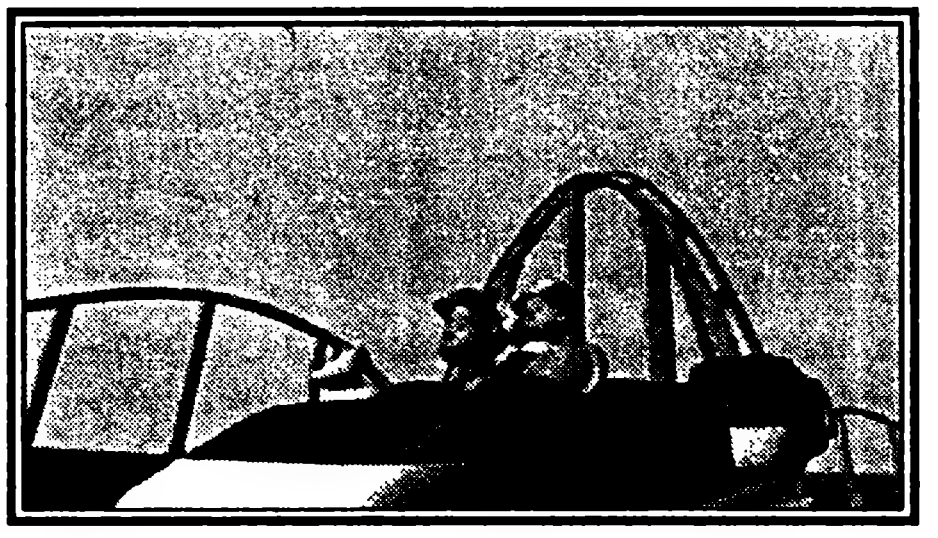
Continue game (продолжение игры) — Эта менюшка служит для того, чтобы вы могли продолжить уже начатую игру.

See credits (посмотреть создателей) — Здесь вы сможете полюбоваться на имена тех, кто создал для вас эту игру.

Language select (выбор языка) — Если совершенно не знаете английского, но неплохо говорите на испанском или немецком языках, то это меню вам пригодится.

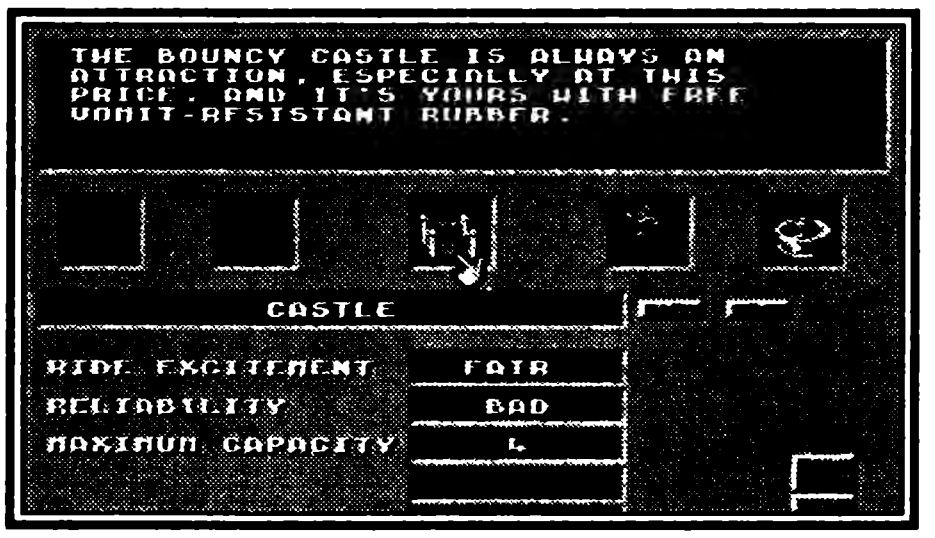
Music on (музыка включена) — Здесь вы можете включить или выключить музыку в игре.





Setup new theme park (создать новый парк развлечений) — Для начала вам нужно будет ввести свое имя. Имя может быть совершенно любым, так что вводите все что угодно. Затем выберите уровень сложности игры:

Start level (easy, medium, hard) — Стартовый уровень (легкий, средний, тяжелый)

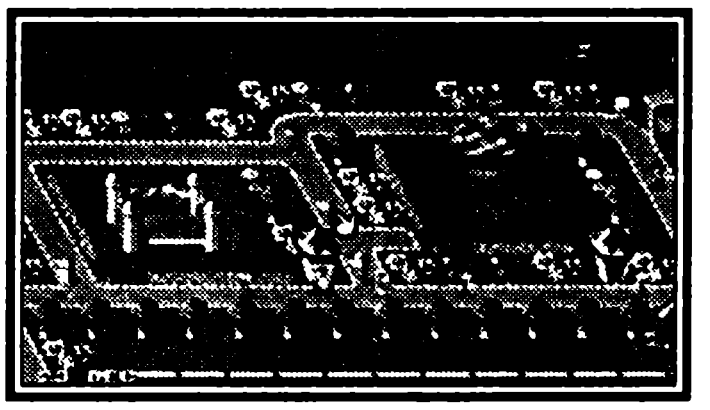


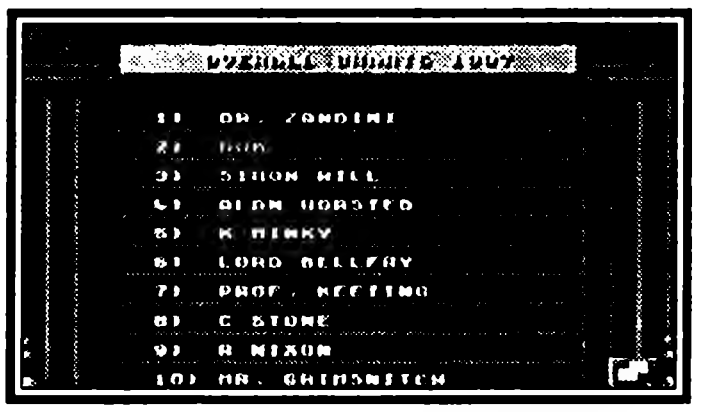
Park visitors (happy, normal, fussy) — Настроение посетителей (счастливое, нормальное, несчастное)

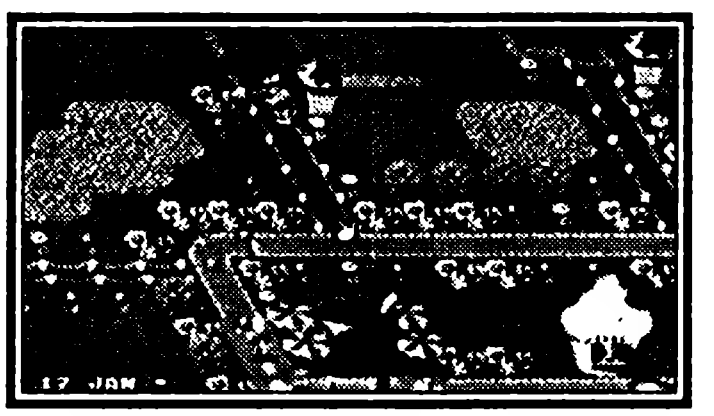
Opponents level (easy, medium, hard) — Уровень игры ваших противников (слабые противники, средние противники, сильные противники)

Затем вам предстоит выбрать страну, в которой вы начнете отстраивать свой парк развлечений. Если вы только начали игру, то выбор у вас будет невелик. Ваших денег хватит только на постройку парка развлечений на территории Великобритании. Вот данные по различным странам мира:

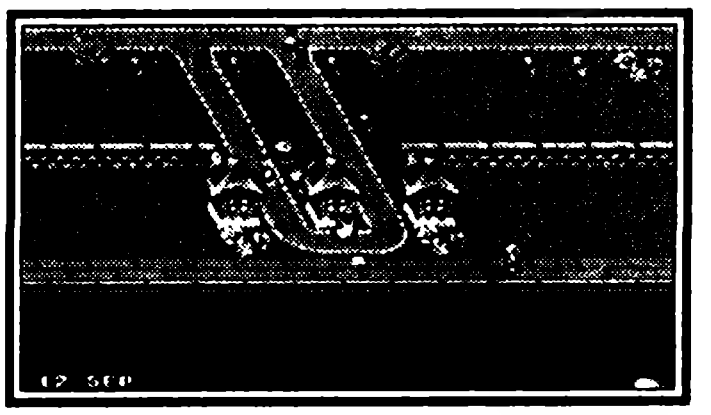
United Kingdom (Великобритания)	
Cost (Стоимость)	0
Difficulty (Уровень сложности)	Легкий
Local population (Местное население)	55000000
Medium population (Среднее население)	150000000
Long population (Население всего)	300000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	4.00%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	4.75%
Economy (Экономика)	Богатая
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	3 года
Land tax (Налог с земли)	20.00%
Weather (Погодные условия)	Дождливые
Terrain (Тип почвы)	Лес
Who (Конкуренты)	Ни одного
Europe (европа)	
Cost (Стоимость)	5,000,000
Difficulty (Уровень сложности)	Легкий
Local population (Местное население)	50000000
Medium population (Среднее население)	300000000
Long population (Население всего)	400000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	4.50%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	5.25%
Economy (Экономика)	Богатая
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	3 года
Land tax (Налог с земли)	20.00%
Weather (Погодные условия)	Дождливые
Terrain (Тип почвы)	Каменистая
Who (Конкуренты)	Ни одного
Scandinavia (Скандинавия)	
Cost (Стоимость)	1000000
Difficulty (Уровень сложности)	Легкий
Local population (Местное население)	70000000
Medium population (Среднее население)	250000000

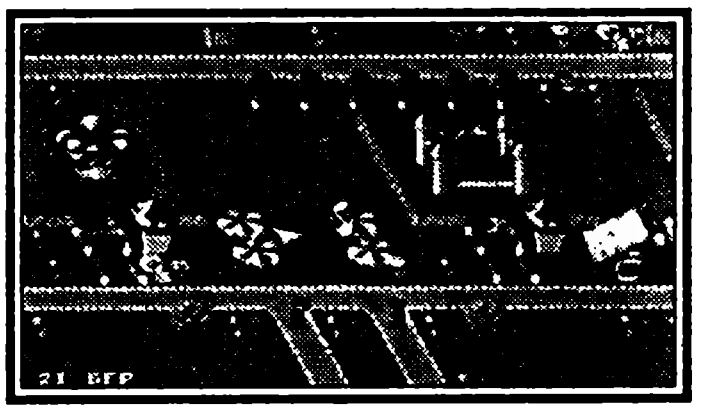


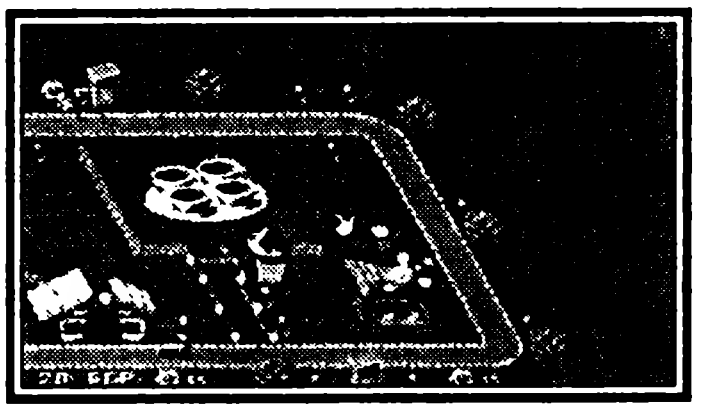


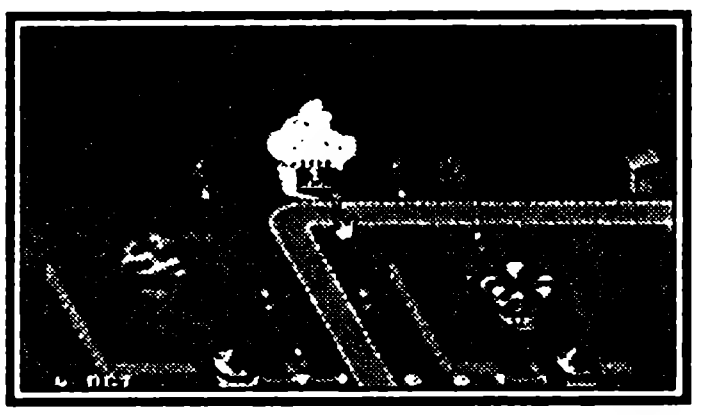


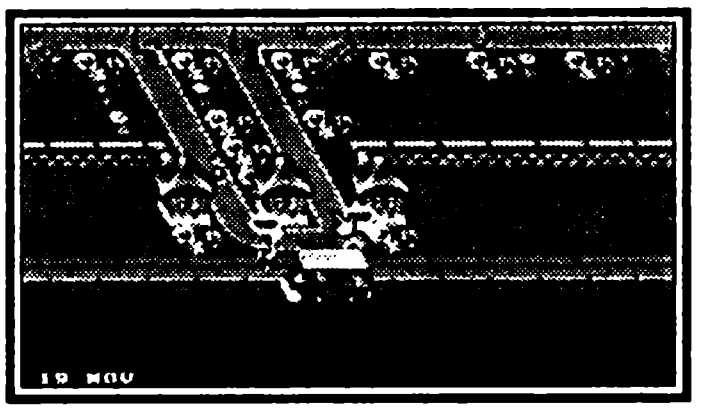
Long population (Население всего)	350000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	2.50%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	3.50%
Economy (Экономика)	Богатая
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	4 года
Land tax (Налог с земли)	15.00%
Weather (Погодные условия)	Снег
Terrain (Тип почвы)	Реки
Who (Конкуренты)	Ни одного
Egypt (Египет)	
Cost (Стоимость)	700,000
Difficulty (Уровень сложности)	Средний
Local population (Местное население)	60000000
Medium population (Среднее население)	280000000
Long population (Население всего)	500000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	15.00%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	17.50%
Economy (Экономика)	Средняя
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	3 года
Land tax (Налог с земли)	7.50%
Weather (Погодные условия)	Жара
Terrain (Тип почвы)	Реки
Who (Конкуренты)	Ни одного
Nigeria (Нигерия)	
Cost (Стоимость)	300000
Difficulty (Уровень сложности)	Средний
Local population (Местное население)	65000000
Medium population (Среднее население)	300000000
Long population (Население всего)	1000000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	12.50%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	14.00%
Economy (Экономика)	Средняя
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	8 лет
Land tax (Налог с земли)	10.00%
Weather (Погодные условия)	Жара
Terrain (Тип почвы)	Каменистая
Who (Конкуренты)	Ни одного
South Africa (Южная Африка)	
Cost (Стоимость)	5500000
Difficulty (Уровень сложности)	Средний
Local population (Местное население)	40000000
Medium population (Среднее население)	250000000
Long population (Население всего)	600000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	10.00%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	13.00%

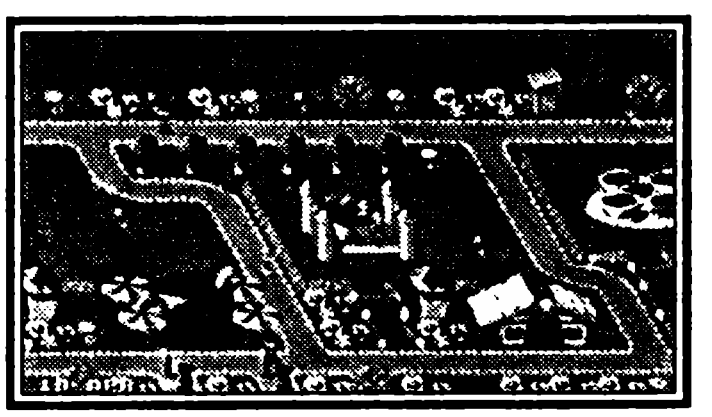






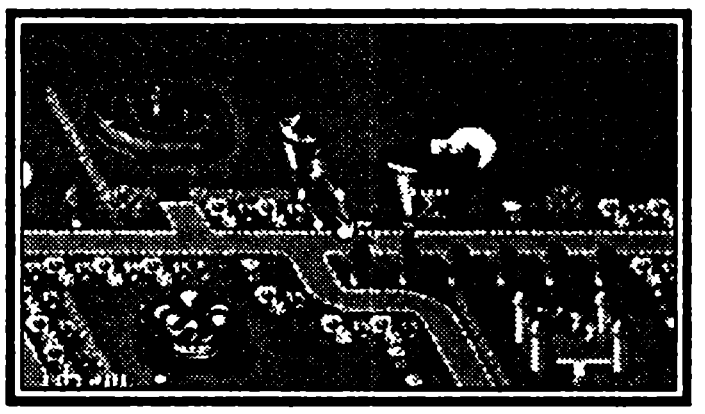


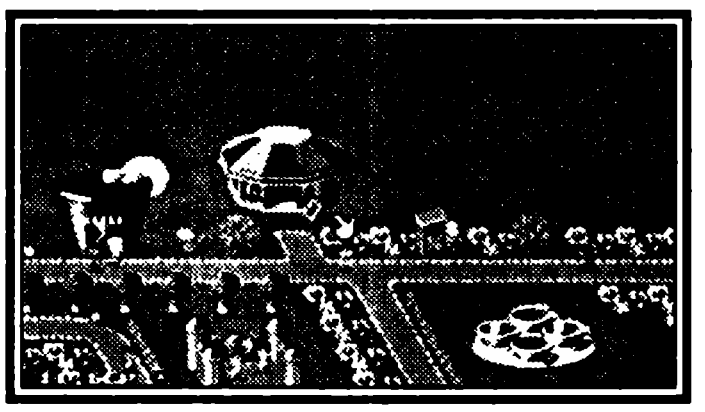


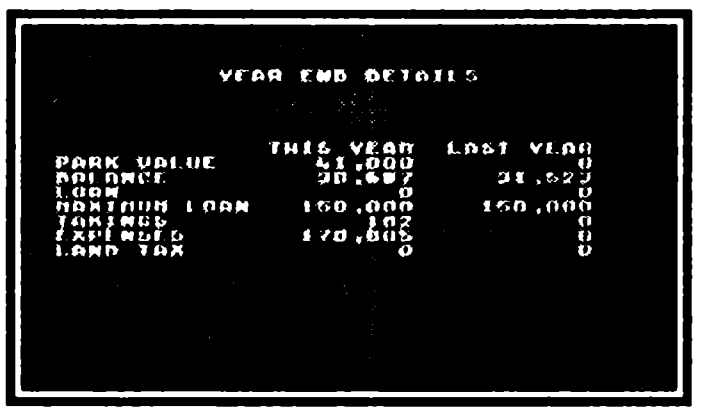


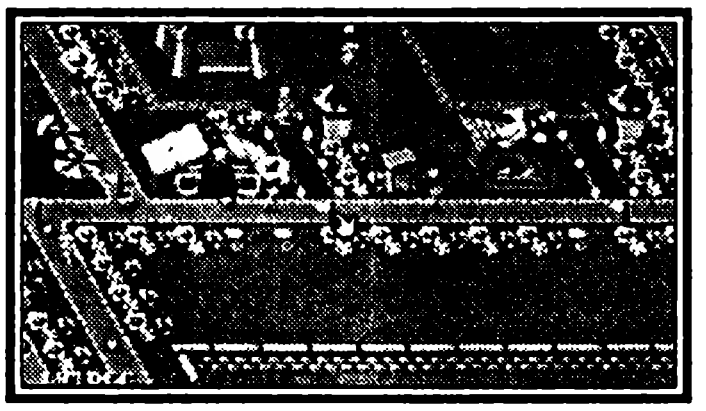
THEME PARK

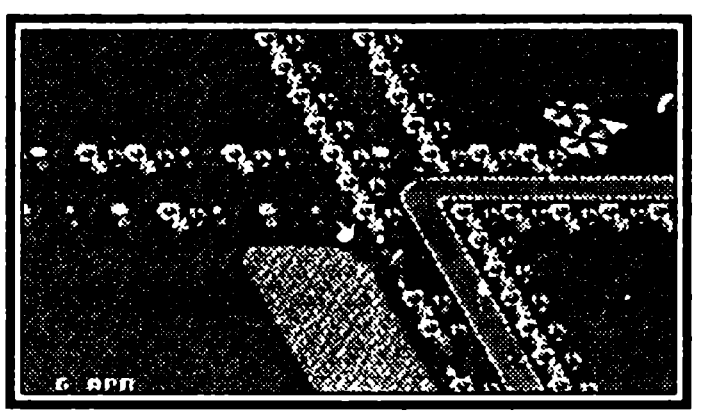
Economy (Экономика)	Средняя
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	4 года
Land tax (Налог с земли)	9.00%
Weather (Погодные условия)	Жара
Terrain (Тип почвы)	Каменистая
Who (Конкуренты)	Ни одного
Kuwait (Кувейт)	
Cost (Стоимость)	8000000
Difficulty (Уровень сложности)	Средний
Local population (Местное население)	10000000
Medium population (Среднее население)	75000000
Long population (Население всего)	250000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	6.50%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	15.00%
Economy (Экономика)	Богатая
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	2 года
Land tax (Налог с земли)	25.00%
Weather (Погодные условия)	Жара
Terrain (Тип почвы)	Каменистая
Who (Конкуренты)	Ни одного
Russia (Россия)	
Cost (Стоимость)	5000000
Difficulty (Уровень сложности)	Очень сложный
Local population (Местное население)	100000000
Medium population (Среднее население)	250000000
Long population (Население всего)	800000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	40.00%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	50.00%
Economy (Экономика)	Средняя
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	2 года
Land tax (Налог с земли)	5.00%
Weather (Погодные условия)	Снег
Terrain (Тип почвы)	Лес
Who (Конкуренты)	Ни одного
India (Индия)	
Cost (Стоимость)	2000000
Difficulty (Уровень сложности)	Очень сложный
Local population (Местное население)	850000000
Medium population (Среднее население)	1200000000
Long population (Население всего)	2000000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	50.00%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	65.00%
Economy (Экономика)	Средний
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	5 лет
Land tax (Налог с земли)	2.50%



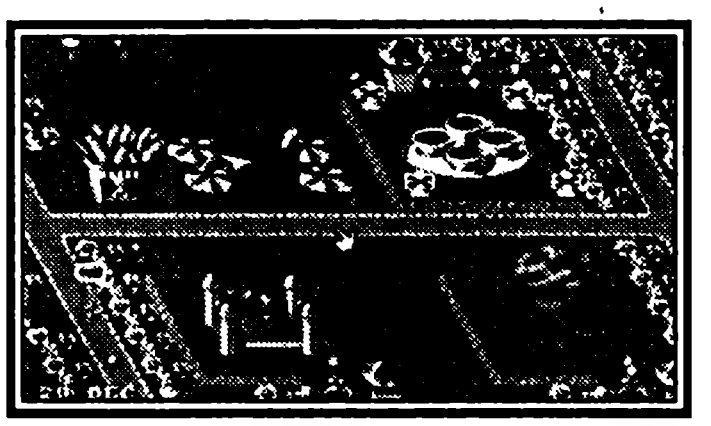


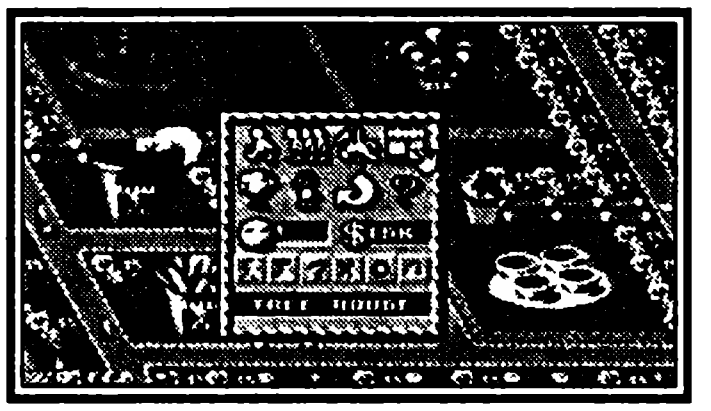


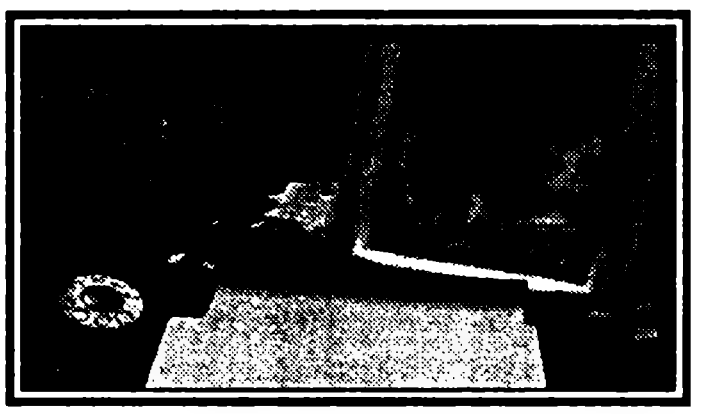


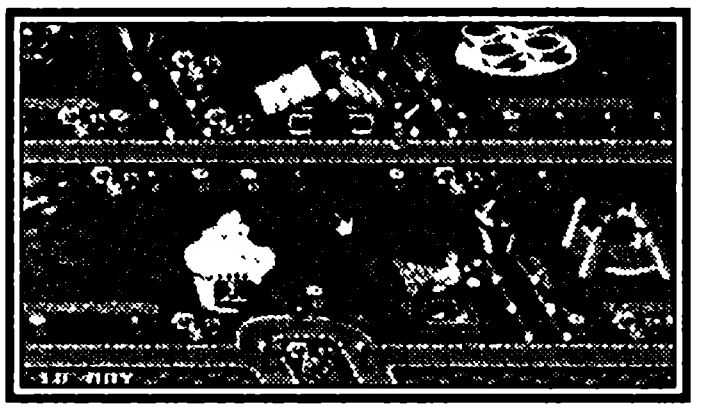


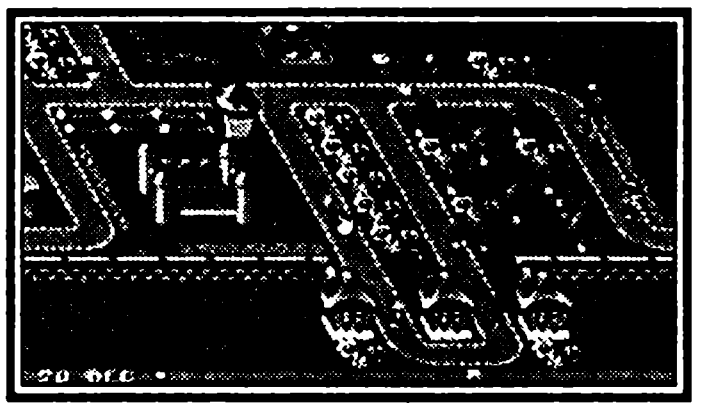
Weather (Погодные условия)	Штормы
Terrain (Тип почвы)	Реки
Who (Конкуренты)	Ни одного
China (Китай)	
Cost (Стоимость)	12000000
Difficulty (Уровень сложности)	Средний
Local population (Местное население)	1000000000
Medium population (Среднее население)	1500000000
Long population (Население всего)	1294967296
Inflation rate (Уровень инфляции)	10.00%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	10.00%
Economy (Экономика)	Средняя
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	2 года
Land tax (Налог с земли)	6.50%
Weather (Погодные условия)	Жара
Terrain (Тип почвы)	Реки
Who (Конкуренты)	Ни одного
Japan (Япония)	
Cost (Стоимость)	20000000
Difficulty (Уровень сложности)	Легкий
Local population (Местное население)	100000000
Medium population (Среднее население)	300000000
Long population (Население всего)	750000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	1.0%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	1.0%
Economy (Экономика)	Богатая
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	3 года
Land tax (Налог с земли)	40.00%
Weather (Погодные условия)	Жара
Terrain (Тип почвы)	Реки
Who (Конкуренты)	Ни одного
Yakutsk (Якутск)	
Cost (Стоимость)	1700000
Difficulty (Уровень сложности)	Дьявольская
Local population (Местное население)	1000000
Medium population (Среднее население)	50000000
Long population (Население всего)	100000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	40.00%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	45.00%
Economy (Экономика)	Средняя
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	2 года
Land tax (Налог с земли)	3.00%
Weather (Погодные условия)	Снег
Terrain (Тип почвы)	Реки
Who (Конкуренты)	Ни одного

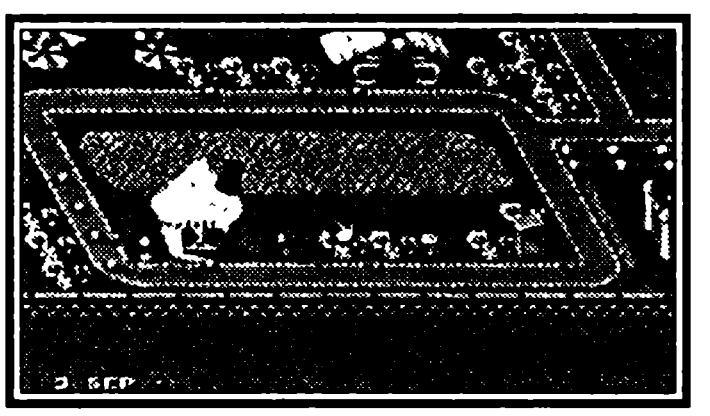




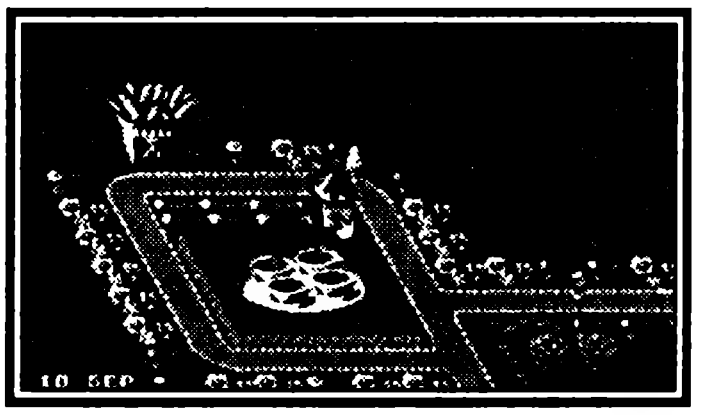


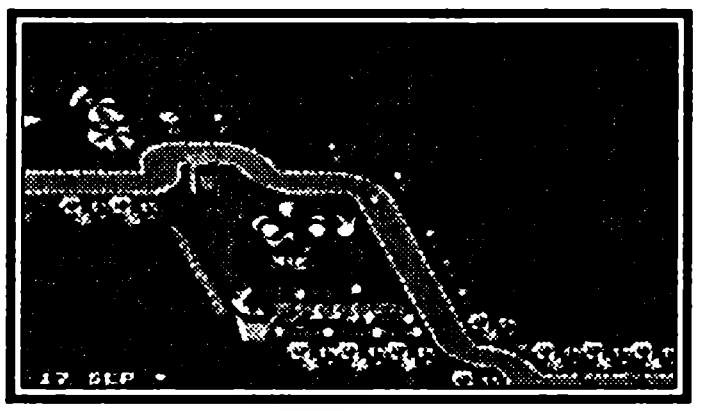


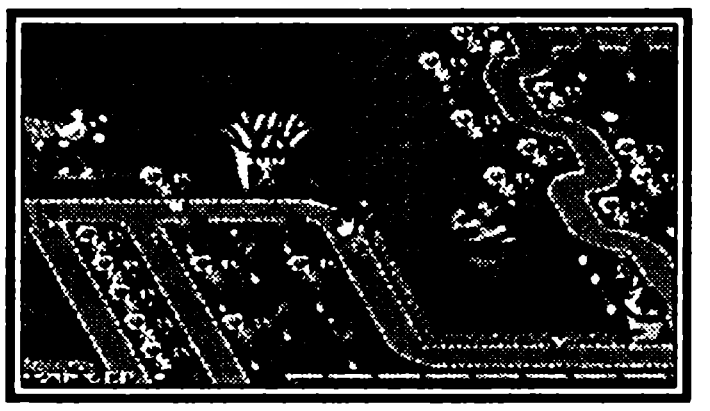


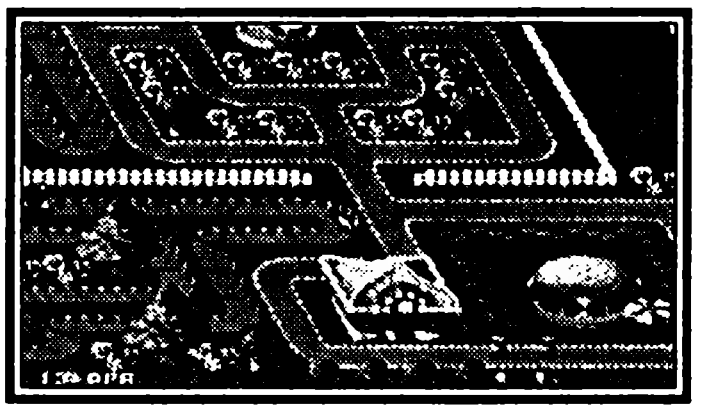


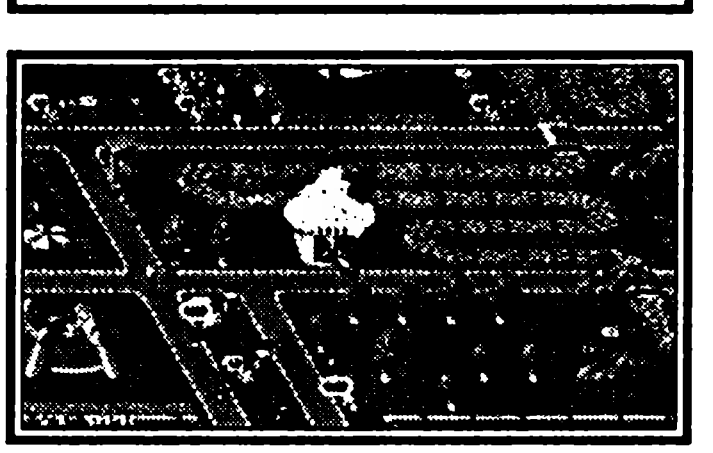
Australia (Австралия)	
Cost (Стоимость)	2300000
Difficulty (Уровень сложности)	Средний
Local population (Местное население)	30000000
Medium population (Среднее население)	50000000
Long population (Население всего)	300000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	6.00%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	7.50%
Economy (Экономика)	Средняя
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	4
Land tax (Налог с земли)	10.00%
Weather (Погодные условия)	Жара
Terrain (Тип почвы)	Каменистая
Who (Конкуренты)	Ни одного
New Zealand (Новая Зеландия)	
Cost (Стоимость)	1500000
Difficulty (Уровень сложности)	Средний
Local population (Местное население)	15000000
Medium population (Среднее население)	35000000
Long population (Население всего)	100000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	4.00%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	4.50%
Economy (Экономика)	Средняя
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	4
Land tax (Налог с земли)	12.50%
Weather (Погодные условия)	Жара
Terrain (Тип почвы)	Реки
Who (Конкуренты)	Ни одного
Antarctica (Антарктика)	
Cost (Стоимость)	2000000
Difficulty (Уровень сложности)	Дьявольский
Local population (Местное население)	100000
Medium population (Среднее население)	200000
Long population (Население всего)	50000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	0.10%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	0.10%
Economy (Экономика)	Средняя
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	15 лет
Land tax (Налог с земли)	0.10%
Weather (Погодные условия)	Снег
Terrain (Тип почвы)	Озера
Who (Конкуренты)	Ни одного
Iceland (Исландия)	
Cost (Стоимость)	3500000
Difficulty (Уровень сложности)	Средний

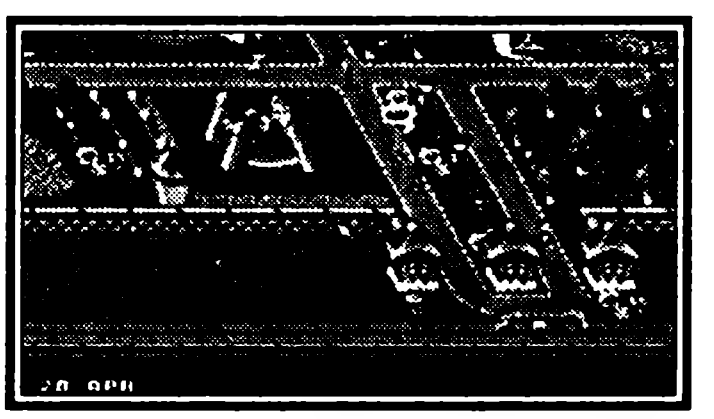




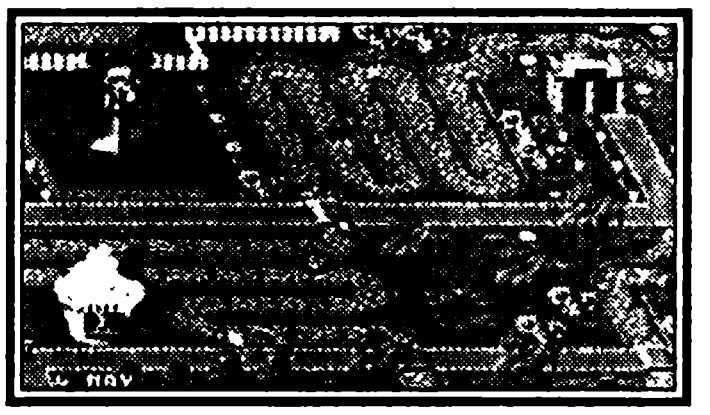


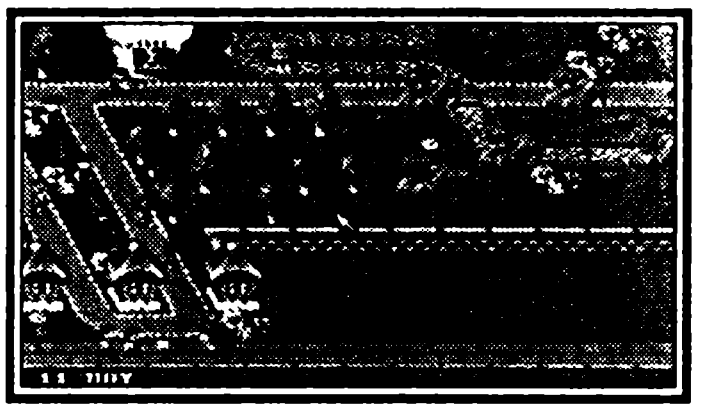


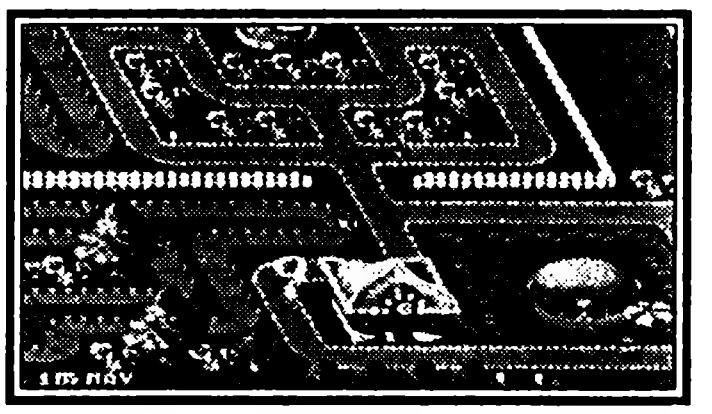


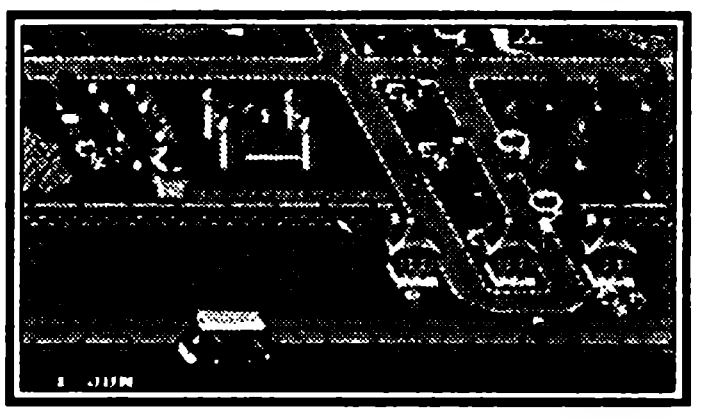


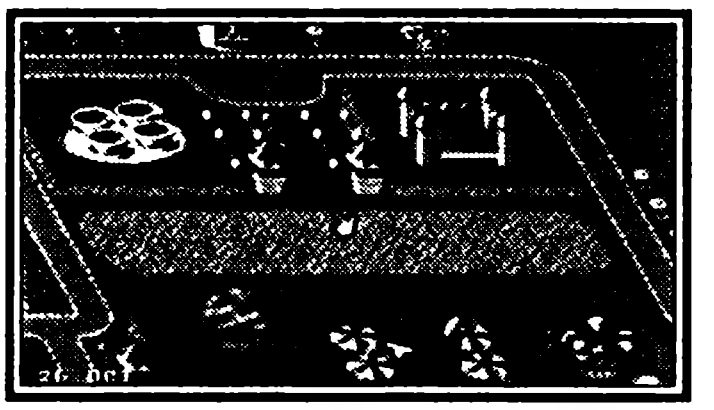
Local population (Местное население)	10000000
Medium population (Среднее население)	10000000
Long population (Население всего)	250000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	1.00%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	1.25%
Economy (Экономика)	Средняя
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	5 лет
Land tax (Налог с земли)	5.00%
Weather (Погодные условия)	Снег
Terrain (Тип почвы)	Река
Who (Конкуренты)	Ни одного
Greenland (Гренландия)	
Cost (Стоимость)	3000000
Difficulty (Уровень сложности)	Очень сложный
Local population (Местное население)	200000
Medium population (Среднее население)	500000
Long population (Население всего)	100000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	0.50%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	0.75%
Economy (Экономика)	Средняя
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	10 лет
Land tax (Налог с земли)	0.50%
Weather (Погодные условия)	Снег
Terrain (Тип почвы)	Реки
Who (Конкуренты)	Ни одного
Eastern USA (Восточное США)	
Cost (Стоимость)	9000000
Difficulty (Уровень сложности)	Легкий
Local population (Местное население)	50000000
Medium population (Среднее население)	250000000
Long population (Население всего)	450000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	3.00%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	4.00%
Economy (Экономика)	Богатая
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	3 года
Land tax (Налог с земли)	22.50%
Weather (Погодные условия)	Жара
Terrain (Тип почвы)	Реки
Who (Конкуренты)	Ни одного
Northern USA (Северное США)	
Cost (Стоимость)	7500000
Difficulty (Уровень сложности)	Легкий
Local population (Местное население)	50000000
Medium population (Среднее население)	250000000
Long population (Население всего)	350000000

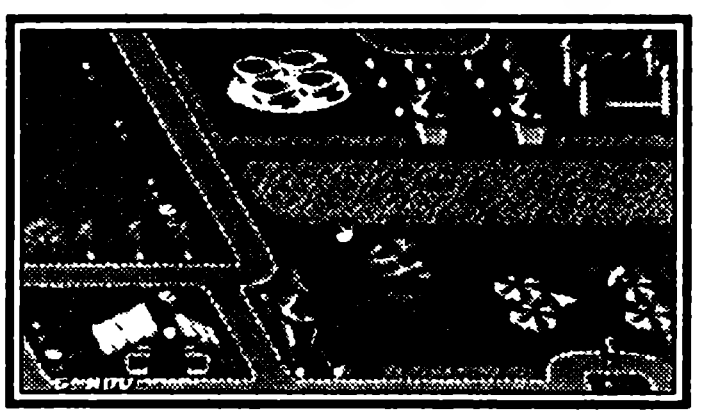




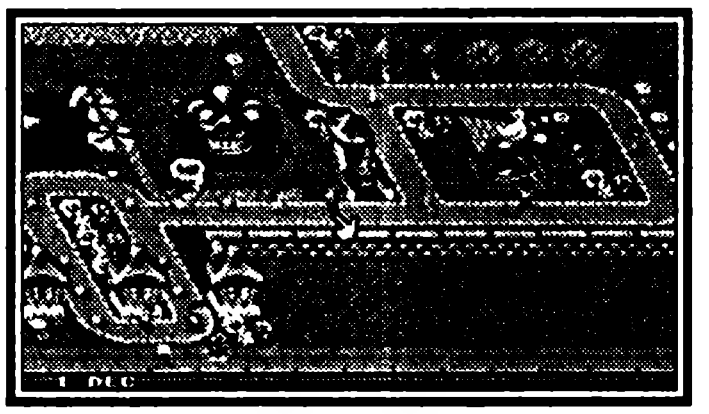


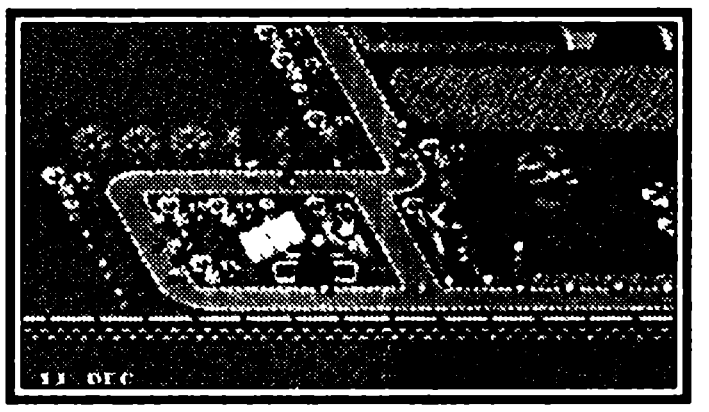


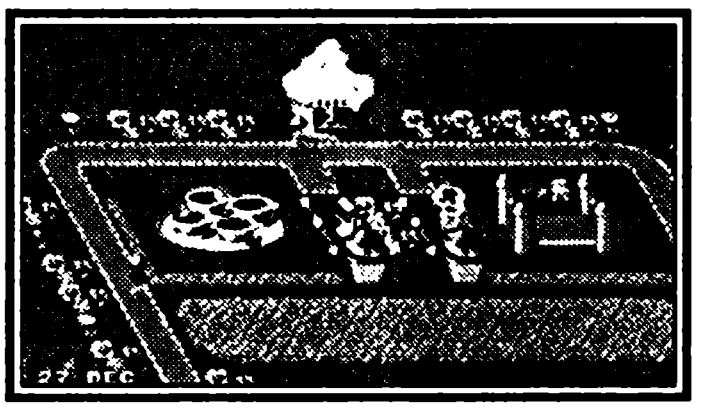


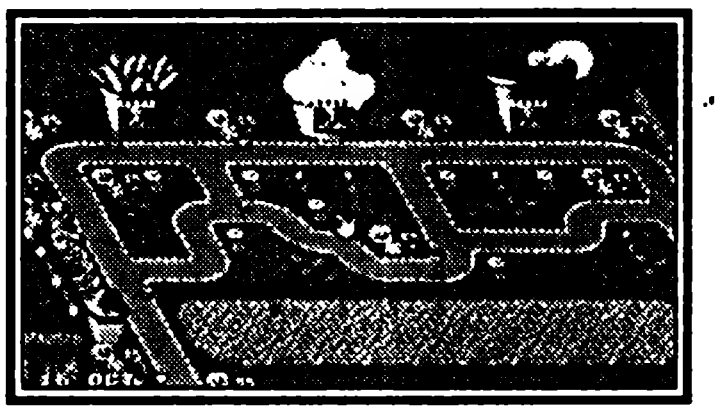


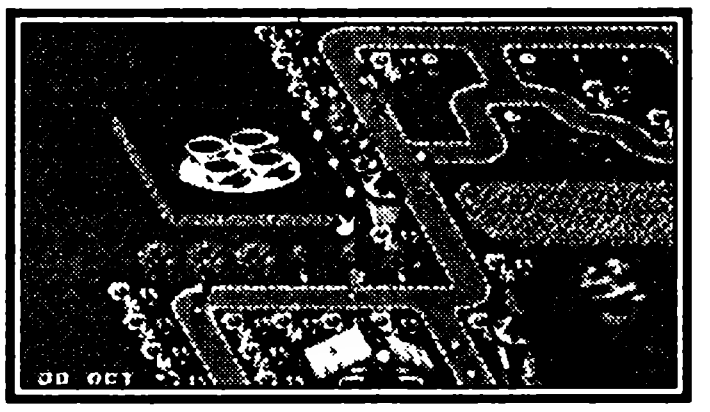
Inflation rate (Уровень инфляции)	3.25%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	3.50%
Economy (Экономика)	Богатая
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	3 года
Land tax (Налог с земли)	17.50%
Weather (Погодные условия)	Штормы
Terrain (Тип почвы)	Лес
Who (Конкуренты)	Ни одного
Alaska (Аляска)	
Cost (Стоимость)	4000000
Difficulty (Уровень сложности)	Сложный
Local population (Местное население)	1500000
Medium population (Среднее население)	10000000
Long population (Население всего)	300000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	2.75%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	3.25%
Economy (Экономика)	Средняя
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	8
Land tax (Налог с земли)	4.00%
Weather (Погодные условия)	Дожди
Terrain (Тип почвы)	Реки
Who (Конкуренты)	Ни одного
California (Калифорния)	
Cost (Стоимость)	10000000
Difficulty (Уровень сложности)	Легкий
Local population (Местное население)	50000000
Medium population (Среднее население)	250000000
Long population (Население всего)	400000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	3.50%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	3.50%
Economy (Экономика)	Богатая
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	2 года
Land tax (Налог с земли)	30.00%
Weather (Погодные условия)	Жара
Terrain (Тип почвы)	Лес
Who (Конкуренты)	Ни одного
Brazil (Бразилия)	
Cost (Стоимость)	2700000
Difficulty (Уровень сложности)	Дявольский
Local population (Местное население)	250000000
Medium population (Среднее население)	400000000
Long population (Население всего)	750000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	100.00%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	50.00%
Economy (Экономика)	Средняя

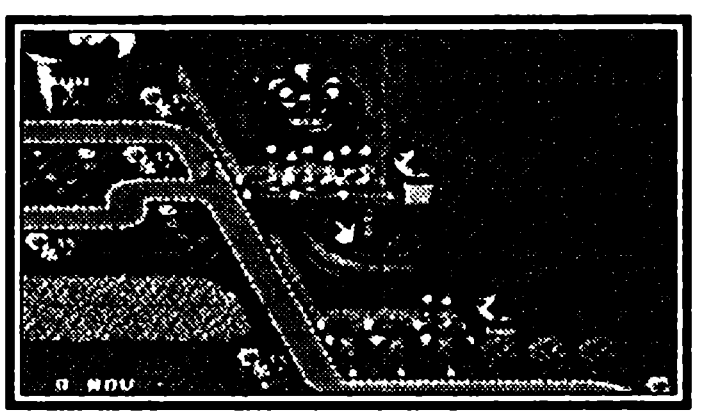




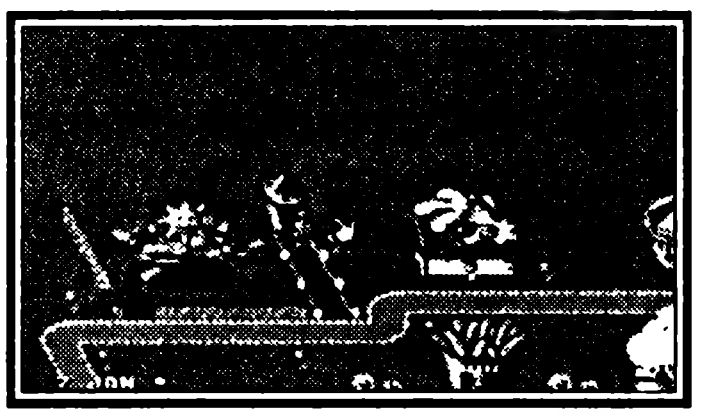


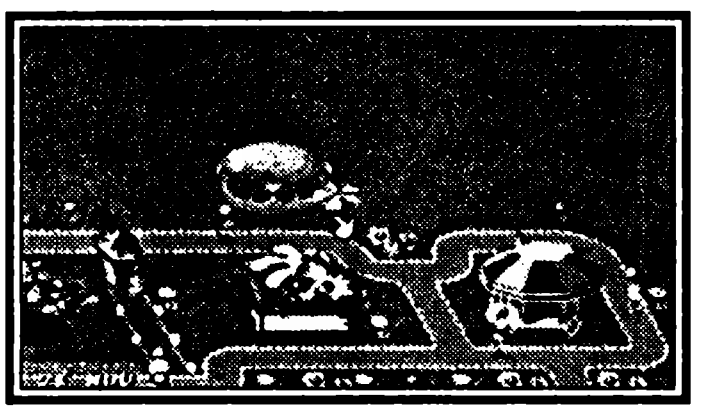


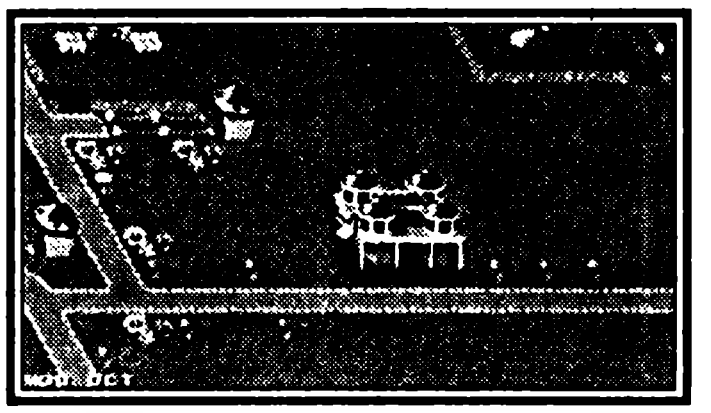


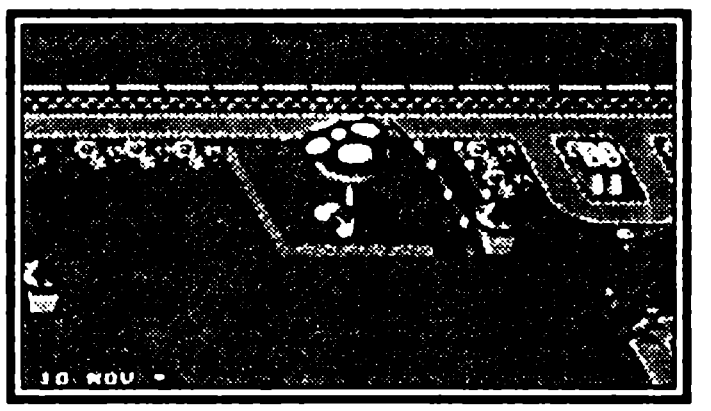


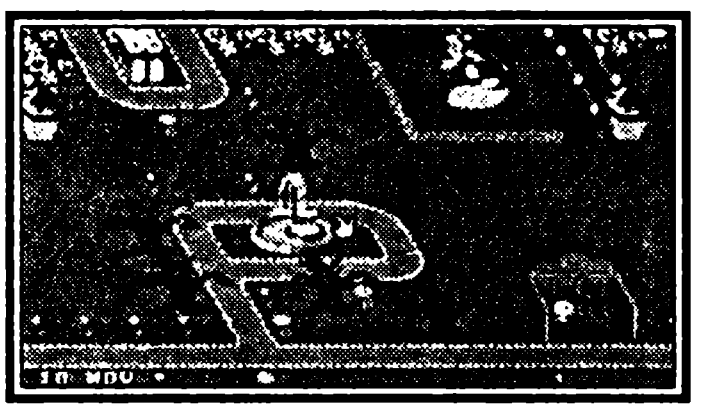
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	5
Land tax (Налог с земли)	3.00%
Weather (Погодные условия)	Штормы
Terrain (Тип почвы)	Реки
Who (Конкуренты)	Ни одного
Peru (Перу)	
Cost (Стоимость)	2500000
Difficulty (Уровень сложности)	Очень сложный
Local population (Местное население)	100000000
Medium population (Среднее население)	250000000
Long population (Население всего)	500000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	30.00%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	42.50%
Economy (Экономика)	Средняя
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	4 года
Land tax (Налог с земли)	2.00%
Weather (Погодные условия)	Штормы
Terrain (Тип почвы)	Лес
Who (Конкуренты)	Ни одного
Argentina (Аргентина)	
Cost (Стоимость)	3000000
Difficulty (Уровень сложности)	Сложный
Local population (Местное население)	75000000
Medium population (Среднее население)	280000000
Long population (Население всего)	500000000
Inflation rate (Уровень инфляции)	25.00%
Interest rate (Уровень заинтересованности)	27.50%
Economy (Экономика)	Средний
Tax free years (Освобождение от налога раз в)	4
Land tax (Налог с земли)	7.50%
Weather (Погодные условия)	Снег
Terrain (Тип почвы)	Реки
Who (Конкуренты)	Ни одного









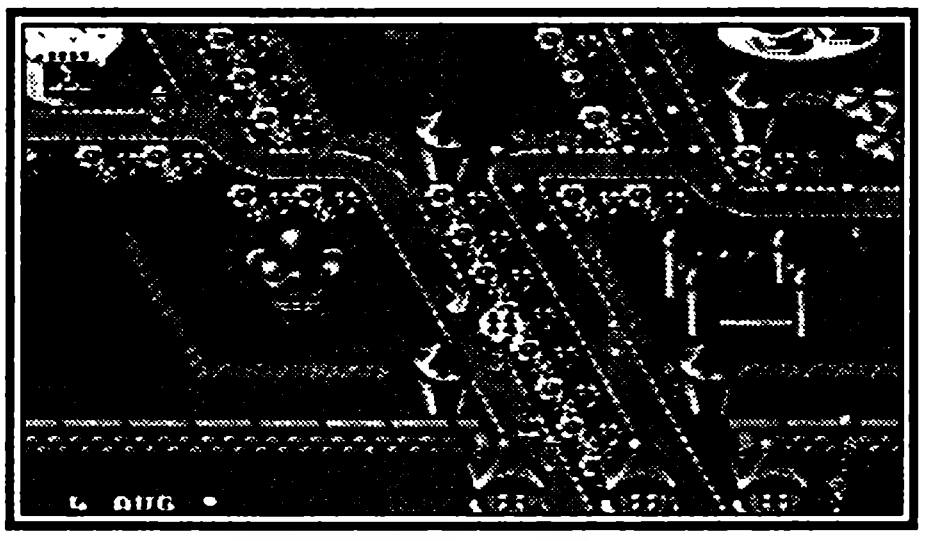


* Графа «конкуренты» со временем будет изменяться.

Итак выбор у вас небольшой, денег хватит только на то, чтобы начать развивать индустрию развлечений на территории Великобритании. Так что идею построить парк развлечений в Антарктиде и катать на каруселях отмороженых пингвинов придется отложить на неопределенный срок. Для того, чтобы купить землю, нажмите кнопку Start.

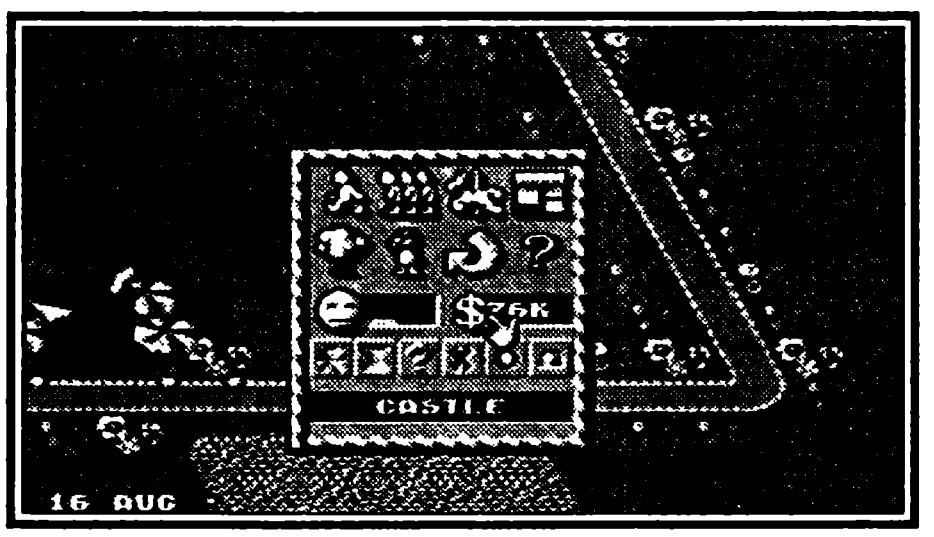
Великобритания

Итак, приступаем к постройке вашего первого парка аттракционов. Для начала не помешает разобраться в управлении. Нажмите кнопку Start, и вы окажетесь в меню. Первая иконка (с изображением идущего человечка) — это постройка



асфальтовых дорожек, по которым будут ходить посетители. Учтите, что если к зданию не подвести дорожку, то оно не будет работать. Вторая иконка (с изображением трех стоящих человечков) — это дорожка, по которой посетители подходят к аттракционам. Дело в том, что на асфальтовой дорожке посетители не желают стоять в очереди, а вот на этой невзрачной грунтовке они рады стоять и ждать, пока освободится место на карусели. Третья иконка (с изображением лошади) — это список всех доступных вам аттракционов. Тут все понятно, строите аттракцион — приходят дети и на нем катаются. Всем весело, все счастливы, а вам деньги капают в карман. Следующая иконка (небольшой лоток) — это всевозможные вспомогательные сооружения, которые помогают изымать наличность из карманов доверчивых детишек. Это всевозможные закусочные, продавцы воздушных шариков, сувениров и т.д. Следующая иконка (в виде дерева) — это различные предметы украшающие ваш парк. Например, всевозможные деревья, декоративные заборчики, озеро и туалеты. Да-да, именно туалеты! Потому что именно нормальный деревянный тУалет типа «Сортир» может по-настоящему украсить любой парк аттракционов. Если вы не построите эту избушку на курьих ножках, бедные посетители будут страдать от несварения желудка (а вы видели, из чего гамбургеры в закусочной делают?) и прочими болезнями, в связи с чем начнут разбегаться из вашего парка по домам, а это удар по карману. Следующая иконка (в виде человечка) — это всевозможные служащие вашего парка развлечений. Мусорщики для сбора мусора, ремонтники, которые чинят поломавшиеся аттракционы, клоуны, которые развлекают посетителей, и конечно же менты, которые отлавливают хулиганов и шпионов конкурирующих организаций. Ну и конечно менты помогают старушкам перейти улицу и провожают первоклассниц до дома. Следующая иконка (в виде изогнутой стрелки) — это выход в главное меню. И последняя иконка (в виде вопроса) — это помощь.

Если вы нажмете на иконку с изображением бакса ($) , то окажетесь в финансовом меню. Здесь вам покажут график вашего развития, ваши успехи и ваши неудачи. Тут вы сможете правильно построить вашу финансовую политику, взять в кредит денег, погасить кредит, увеличить или понизить стоимость билетов, выделить средства на научные исследования.



Balance (баланс) — Общий уровень ваших расходов и доходов с учетом всех факторов.

Money in (денег заработано) — Сколько денег вам удалось заработать в этом году и каковы результаты по сравнению с предыдущим.

Money out (денег потрачено) — Сколько денег вы потратили в этом году и каковы результаты по сравнению с предыдущим.

Bus people (Посещаемость парка) — Здесь вы можете посмотреть на то, как много людей стремятся посетить ваш парк развлечений.

Gate cash (прибыль от продажи билетов) — Ваша прибыль от продажи входных билетов в парк развлечений.

Shop cash (прибыль от магазинов) — Ваша прибыль от продажи всевозможных воздушных шариков, мороженого, гамбургеров и т.д.

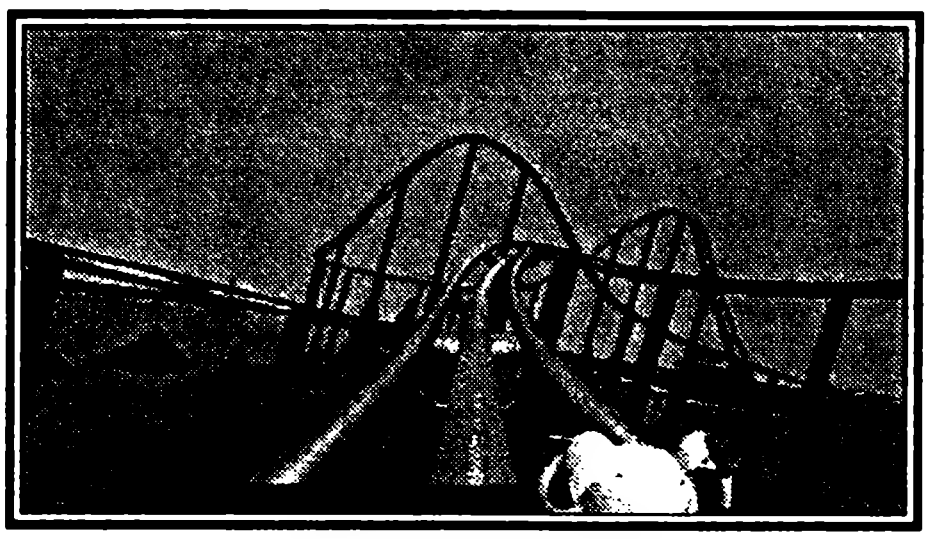
Staff cost (затраты на персонал) — Сумма, которую вы потратили на зарплату ваших сотрудников (уборщиков, ремонтников и т.д.)

Available cash (Доступные деньги) — Все ваши наличные деньги, доступные вам на текущий момент.

Park Value (Стоимость парка) — Сумма, за которую вы можете продать свой парк аттракционов.

Current Loan (Текущий кредит) — Деньги, которые вы должны банку и которые вам необходимо вернуть.

Research/Month (Исследования/Месяц) — Сумма, которая ежемесячно выделяется на научные исследования новых видов аттракционов.



Ticket price (Стоимость билетов) — Стоимость входного билета в ваш парк.

Здесь вы можете взять дополнительный кредит или погасить старую задолжность, увеличить или понизить финансирование научных исследований, поднять или опустить стоимость входных билетов.

Ну что же, приступаем к постройке нашего парка. Для начала протянем дорожки и установим все доступные аттракционы. Затем установите все доступные магазинчики и закусочные. Постройте парочку туалетов, распределите персонал (уборщиков, ремонтников и т.д.) и ждите первых клиентов.

Прислушивайтесь к советам, которые мелькают в низу экрана. Там вам будут сообщать, когда стоит понизить или повысить стоимость билетов, каких аттракционов или магазинов вам не хватает и т.д. Не забудьте выделить некоторую сумму на научные исследования — тогда вы получите новые аттракционы и магазины, а следовательно, сможете заработать больше денег.

Теперь несколько основных советов

1. Прислушивайтесь к советам вашего советника — плохого он, как правило, не советует.

2. Прислушивайтесь к пожеланиям ваших маленьких посетителей:

— Регулируйте цены у ваших торговцев так чтобы достичь максимальной эффективности.

— Устраивайте распродажи накопившихся товаров — это даст вам неплохой доход.

— Накапливайте товары, пользующиеся максимальным спросом.

— Следите за тем, чтобы ваши посетители были счастливы.

3. Внимательно следите за состоянием ваших складов.

— Каждый раз, когда склады переполняются, вы теряете деньги. Поэтому стройте дополнительные магазины по мере необходимости. Улучшайте ваши склады, тогда вы сможете построить больше магазинов и, следовательно, заработать больше денег.

— Не забывайте переназначать приоритеты продаж и наполнения складов.

4. Следите за вашими доходами:

Примерный рейтинг ваших доходов:

10000$ в год — Замечательно
5000$ в год — Хорошо
0$ в год — Средний, бедный или плохой

5. Регулируйте стоимость входных билетов и стоимость товаров в ваших магазинах.

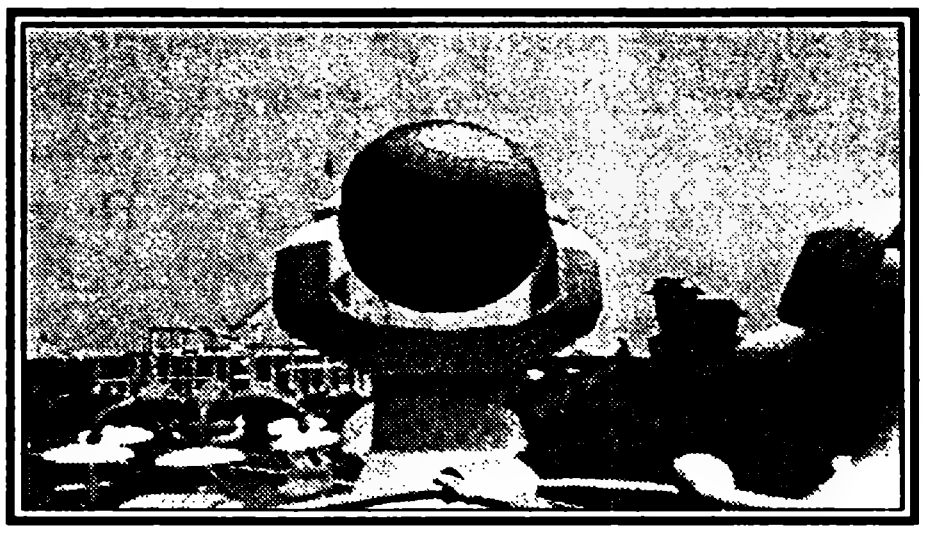
— Стройте всевозможные закусочные и запивочные, это всегда выгодно, если у вас в парке достаточно посетителей.

— В случае наплыва посетителей увеличивайте стоимость входных билетов. За удовольствия надо платить.

6. Следите за тем, чтобы вам хватало рабочих, механиков и уборщиков, а то ваши аттракционы могут пострадать, а посетители разбежаться.

Теперь рассмотрим, как регулировать стоимость товаров в магазинах

Наведите курсор на объект и нажмите кнопку A , а затем Start. После этого выберите иконку со знаком вопроса. Вы должны оказаться в такой менюшке:



Type of goods (тип товара) — Тип товара, который продают в этом магазине (например, сахарная вата).

Customers 50 far (привлечено свыше 50 покупателей) — сколько раз этот магазинчик посещали более пятидесяти покупателей.

Stock Price (стоимость товара на складе) — Стоимость товара, по которой его закупают со склада.

Sale Price (стоимость продажи) — Стоимость товара, по которой его продают клиентам.

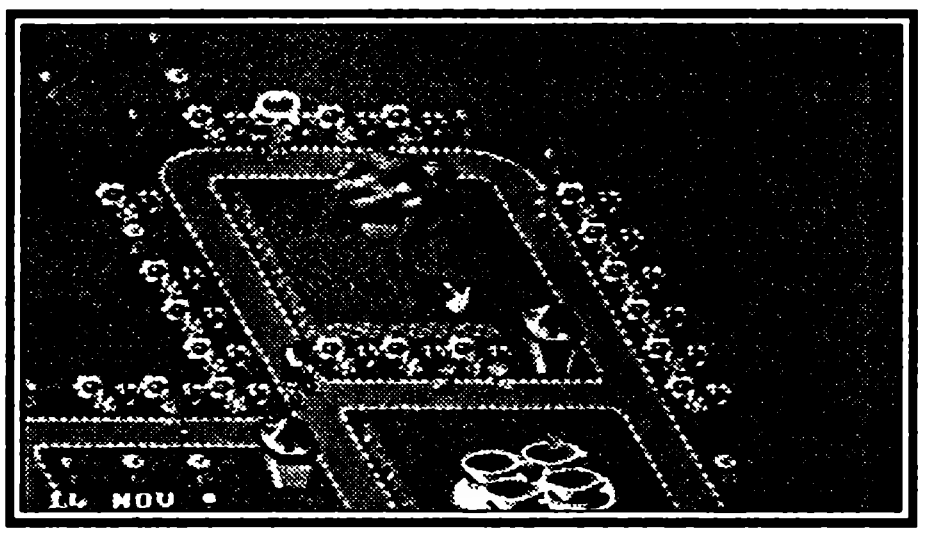
Sugar amount (Наличие сахара) — Уровень, на котором держать товар в магазине. Можно установить как распродажу всех запасов, так и полную загрузку магазина.

* Нижняя строчка бывает разной, в зависимости от того, какой товар продают.

Теперь разберемся с аттракционами

Наведите курсор на аттракцион и нажмите кнопку A, после чего нажмите кнопку Start. Вы окажетесь в стандартном меню для постройки новых зданий, но вам станут доступны несколько новых опций:

Иконка с изображением человечка — установить уровень загрузки ваших аттракционов. От минимальной до максимальной. Кнопка A для увеличения уровня загрузки, кнопка B для уменьшения.



Иконка с изображением песочных часов — увеличить или уменьшить время перерыва работы аттракциона. Кнопка A для увеличения перерыва, кнопка B для уменьшения.

Иконка со знаком вопроса — более детальная информация по аттракциону.

Иконка с изображением кружка — Эта иконка позволяет включить или выключить ваш аттракцион.

Иконка с изображением полукруга — Уровень скорости работы вашего аттракциона. Чем выше скорость, тем быстрее аттракцион будет освобождаться для следующих клиентов, но при этом есть вероятность, что клиента просто вышвырнет из чересчур разогнавшейся карусели и он уйдет из вашего парка весьма недовольным, что плохо отразится на вашей репутации.

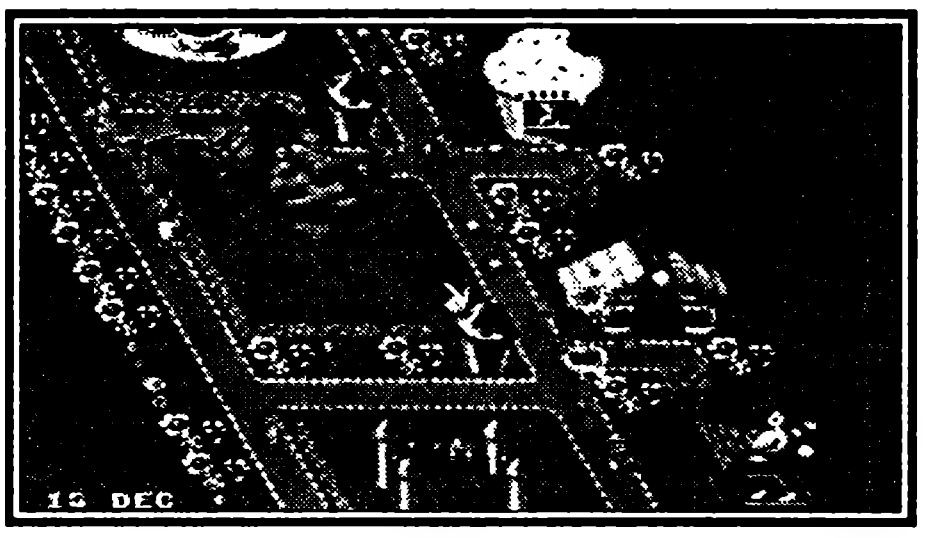
Теперь посмотрим, что нам показывают в меню более подробной информации об аттракционе:

Ride cost (стоимость аттракциона) — Стоимость постройки данного аттракциона.

People 50 far (людей больше 50) — Сколько раз этот аттракцион посетило более пятидесяти человек.

Excitement (оживление) — Ажиотаж вокруг этого аттракциона, его рейтинг.

Reliability (надежность) — Надежность данного аттракциона, его КПД.



Capacity (максимальная загрузка) — Максимальное количество человек, которое помещается в этот аттракцион.

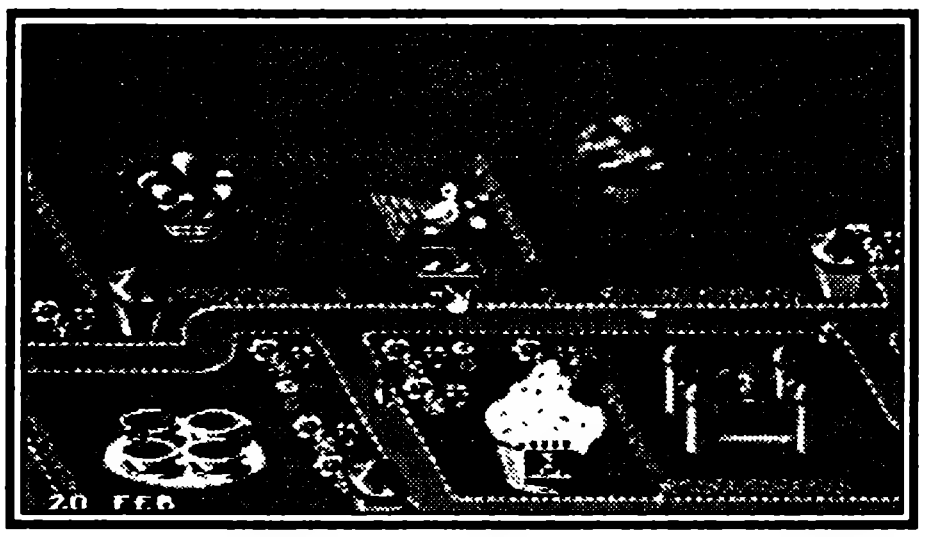
Не забывайте обустраивать ваш парк. Сажайте деревья, копайте пруды, ограждайте клумбы заборчиками, устанавливайте экологическо-чистые туалеты. Все это благоприятно отразится на вашем рейтинге.

Стратегия 1: Советы новичкам

1. Прислушивайтесь к советам, которые дает ваш советник — на основе его советов вы сможете правильно регулировать вашу финансовую политику.

2. Не открывайте ваш парк развлечений до тех пор, пока не построите небольшое количество аттракционов, магазинов и закусочных. Учтите, ваши первые клиенты должны быть всем довольны — от этого напрямую зависит посещаемость вашего парка развлечений.

3. Разрабатывайте:
1) Улучшения аттракционов
2) Новые аттракционы
3) Магазины, аттракционы, игры



1) Улучшенные аттракционы привлекают большее количество посетителей, а следовательно, увеличивают ваш доход.

2) Новые аттракционы позволят вам получить дополнительные источники дохода и увеличить свой рейтинг.

3) Магазины по продаже еды и напитков — очень солидный источник дохода для вашего парка развлечений.

4. Учтите, что сумма денег, которую вы выделяете на научные исследования, тратится каждый месяц, а не раз в год. Поэтому не выставляйте ее очень высокой — быстро обанкротитесь, имея в наличии массу новых магазинов и аттракционов, но не имея денег на их постройку.

Постарайтесь как можно быстрее вернуть банку кредит — это избавит вас от ежегодных выплат процента с кредита. Затем вам следует грамотно регулировать уровень цен на входные билеты и товары в магазинах. Пожалуй, используя эту методу, вы запросто сможете пройти любой уровень со сложностью «Легкий».

Стратегия 2 : Основной метод

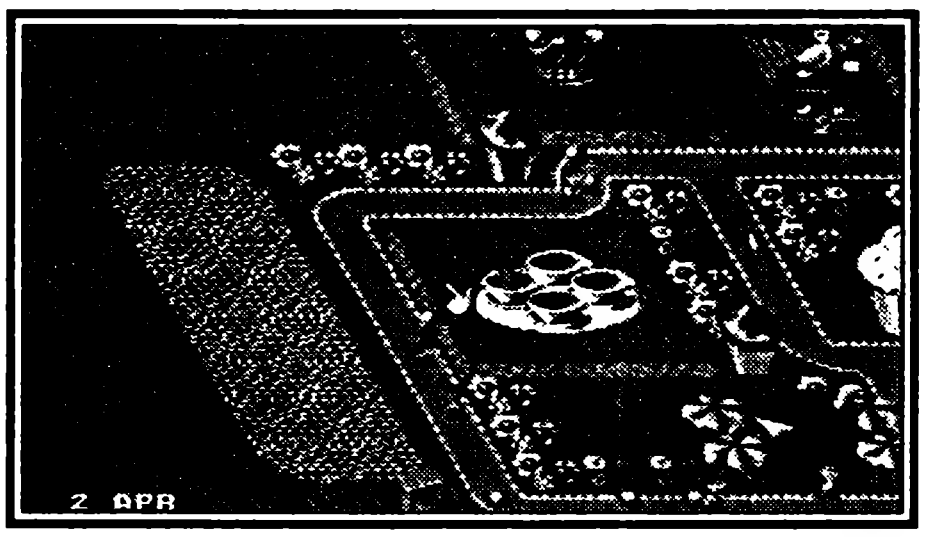
1) Постройте все виды аттракционов, которые вам доступны.

2) Постройте магазины, но обязательно учитывайте уровень экономики страны, в которой вы строите ваш парк развлечений, иначе ваши магазины вместо доходов начнут приносить убытки.

3) Всегда увеличивайте стоимость товаров в ваших магазинах на 20—50% по сравнению с ценами, которые стоят изначально.

4) Разрабатывайте все возможные технологии, но в первую очередь изобретайте новые аттракционы и их модернизации.

5) Если у вас есть в наличии запас денег — покупайте всевозможные детали оформления вашего парка. Стройте туалеты, сажайте деревья и т.д. Этим вы увеличите рейтинг вашего парка, а следовательно, его посещаемость.



6) Нанимайте механиков как только у вас ломается один из аттракционов. Если есть незанятый механик, то перекиньте его на место поломки.

7) Нанимайте уборщиков, потому что в грязном парке очень быстро падает его рейтинг и снижается посещаемость.

8) Стройте туалеты! Если туалетов будет не хватать, посетители начнут гадить где попало и разбегаться из вашего парка развлечений.

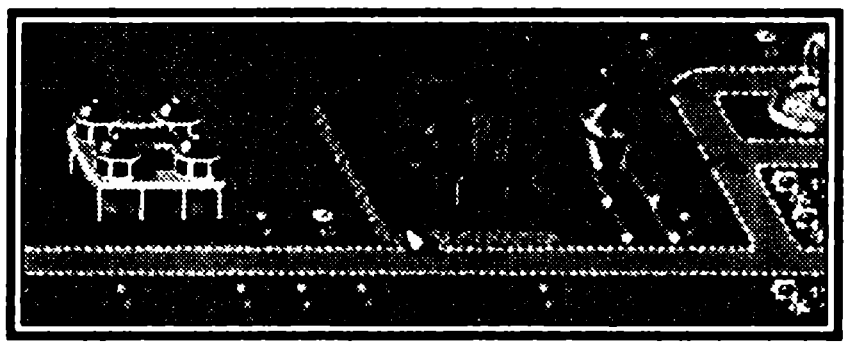
9) Нанимайте немного клоунов! Пусть народ развлекается на аттракционах.

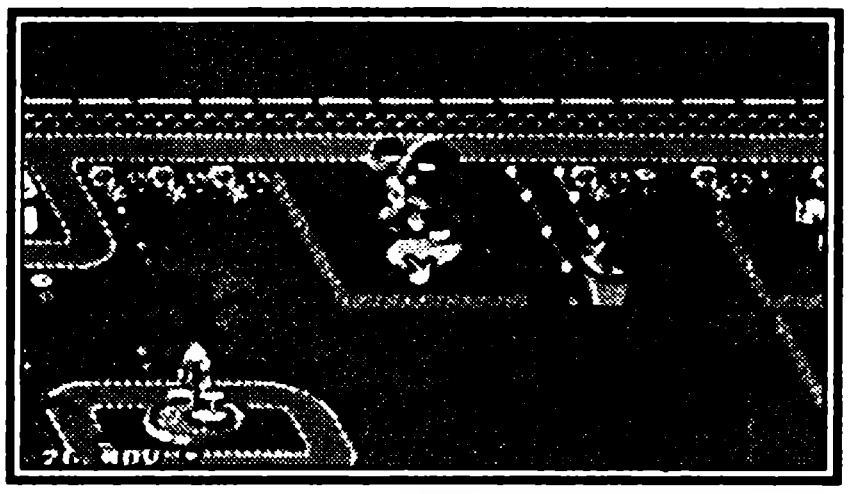
Вот, пожалуй, и все. Главное — внимательно следить за финансовым положением в вашем парке и вовремя понижать цены на товары или услуги.

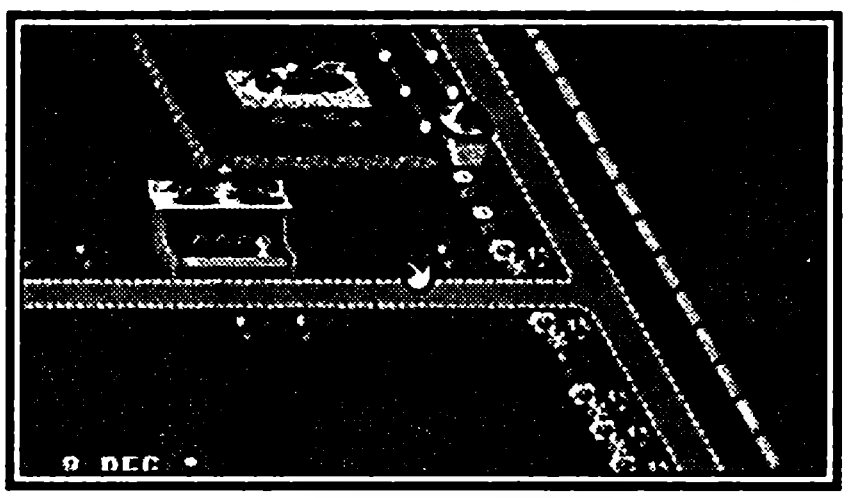
А теперь таблицы аттракционов и всевозможных магазинов.

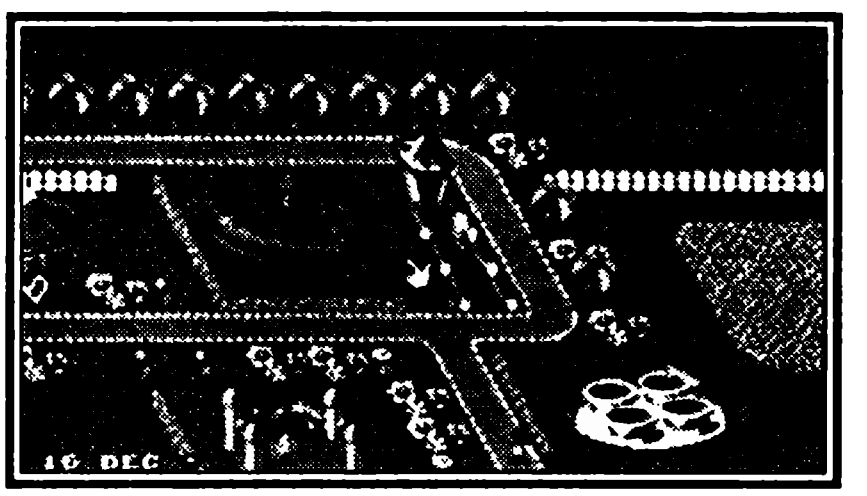
Таблица аттракционов

Аттракцион:	Race Car Ride (гоночные автомобили)
Зона:	2X1
Дополнительно:	Дорога
Полный:	Да
Тип:	Наземная дорога
Вместительность:	25
Популярность:	Очень хорошая
Надежность:	Очень хорошая
Аттракцион:	**Rubber Tubing (Резиновая труба)**
Зона:	2x1
Дополнительно:	Дорога
Полный:	Да
Тип:	Наземная дорога
Вместительность:	25
Популярность:	Великолепная
Надежность:	Очень хорошая
Аттракцион:	**Big Dipper (Большая горка)**
Зона:	5X1
Дополнительно:	Дорога
Полный:	Нет
Тип:	Навесная дорога
Вместительность:	4
Популярность:	Просто супер!
Надежность:	Хорошая
Аттракцион:	**Monorail (монорельс)**
Зона:	5x2
Дополнительно:	Дорога
Полный:	Нет
Тип:	Навесная дорога
Вместительность:	2
Популярность:	Плохая
Надежность:	В зависимости от местности
Аттракцион:	**Roller Coaster (Чертово колесо)**
Зона:	5x2
Дополнительно:	Дорога
Полный:	Нет
Тип:	Навесная дорога
Вместительность:	4
Популярность:	В зависимости от местности

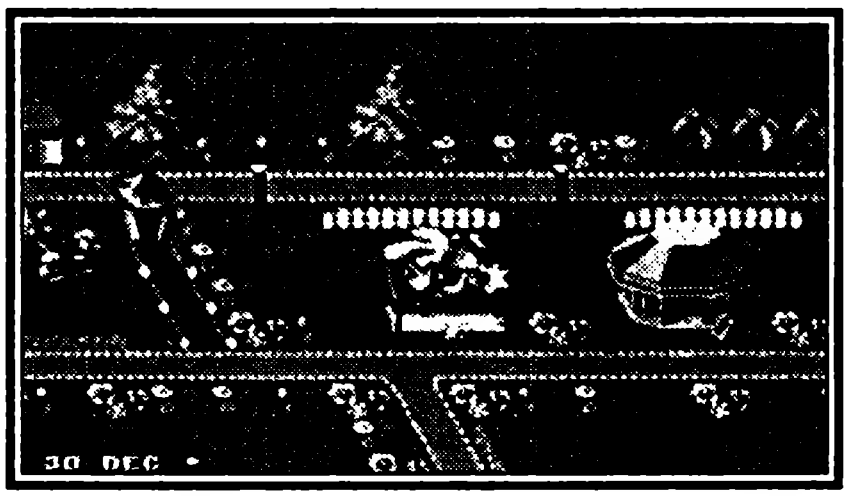


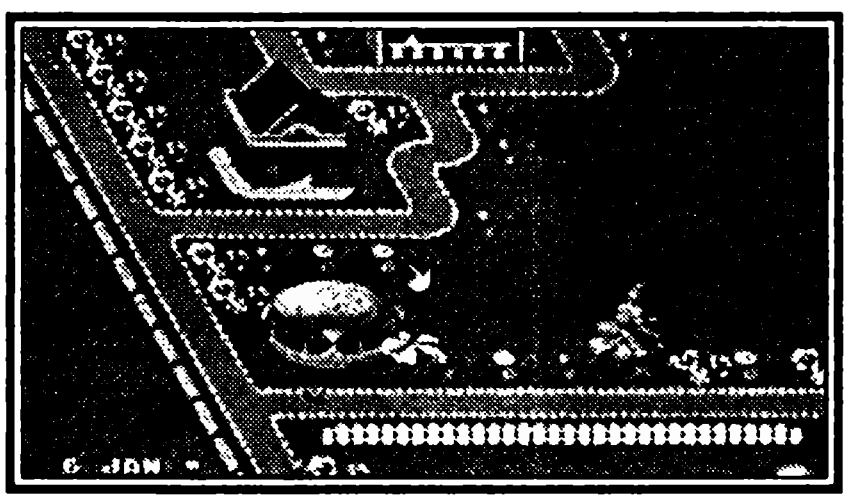


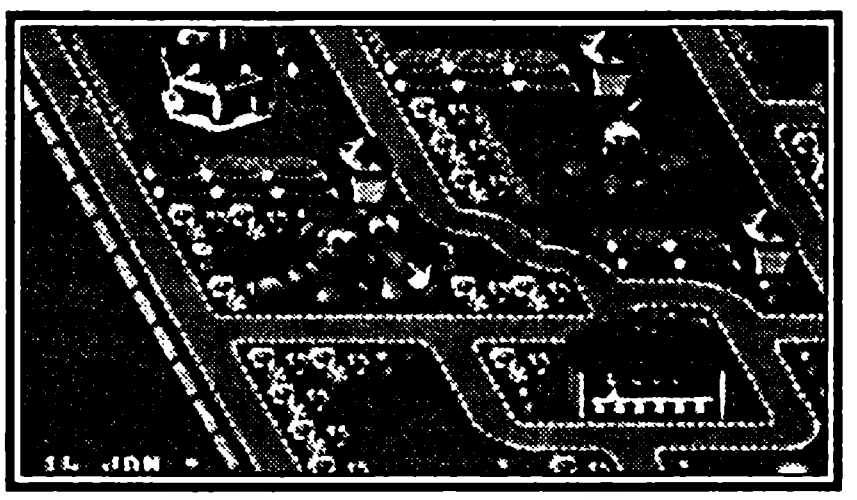


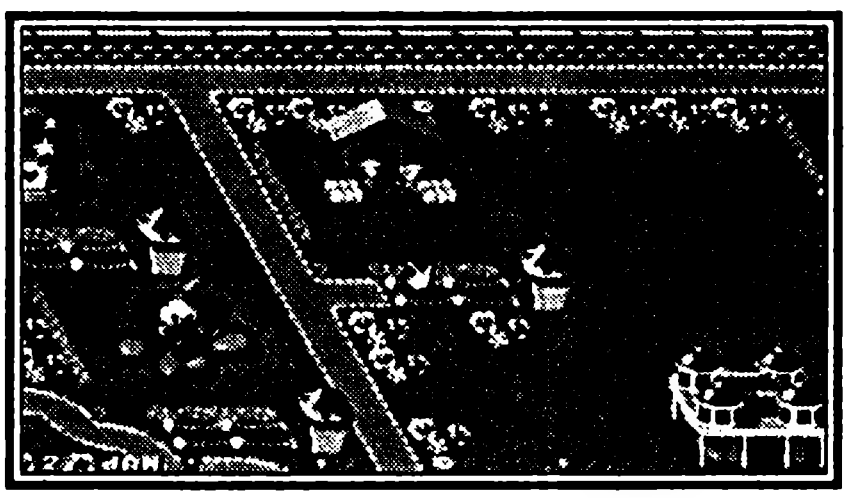


Надежность:	Хорошая
Аттракцион:	**Loop the Loop (Виток за витком)**
Зона:	5x1
Дополнительно:	—
Полный:	Да
Тип:	Специальная дорожка
Вместительность:	0
Популярность:	В зависимости от местности
Надежность:	Хорошая
Аттракцион:	**Water Splash (Водные брызги)**
Зона:	5x1
Дополнительно:	—
Полный:	Да
Тип:	Специальная дорога
Вместительность:	0
Популярность:	Супер!
Надежность:	Хорошая
Аттракцион:	**Cork Screw (Винтовая пробка)**
Зона:	1x6
Дополнительно:	—
Полный:	Да
Тип:	Специальная дорожка
Вместительность:	0
Популярность:	Великолепная
Надежность:	Хорошая
Аттракцион:	**Big Wheel (Большое колесо)**
Зона:	4x4
Дополнительно:	Вход
Полный:	Да
Тип:	Обычная дорожка
Вместительность:	6
Популярность:	Хорошая
Надежность:	Великолепная!
Аттракцион:	**Bouncy Castle (Надувной замок)**
Зона:	4x4
Дополнительно:	Вход
Полный:	Да
Тип:	Обычная дорожка
Вместительность:	4
Популярность:	Хорошая
Надежность:	Очень плохая
Аттракцион:	**Flight Sim (Имитатор полета)**
Зона:	4x4
Дополнительно:	Вход
Полный:	Да

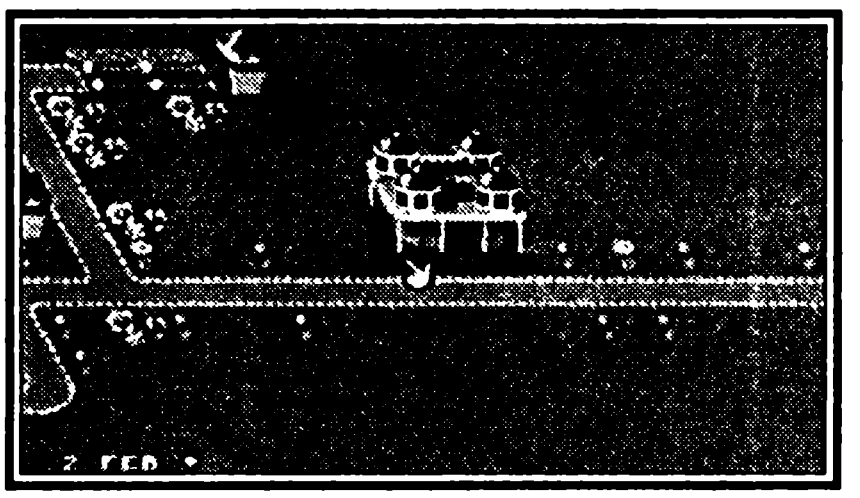


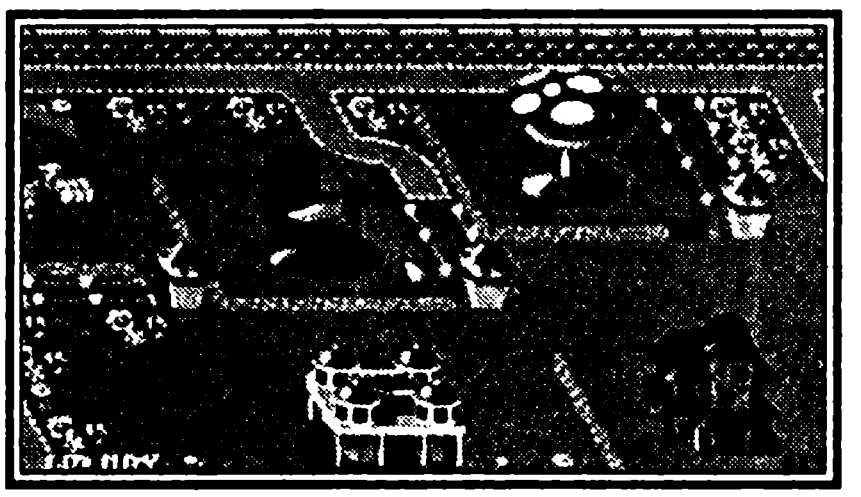


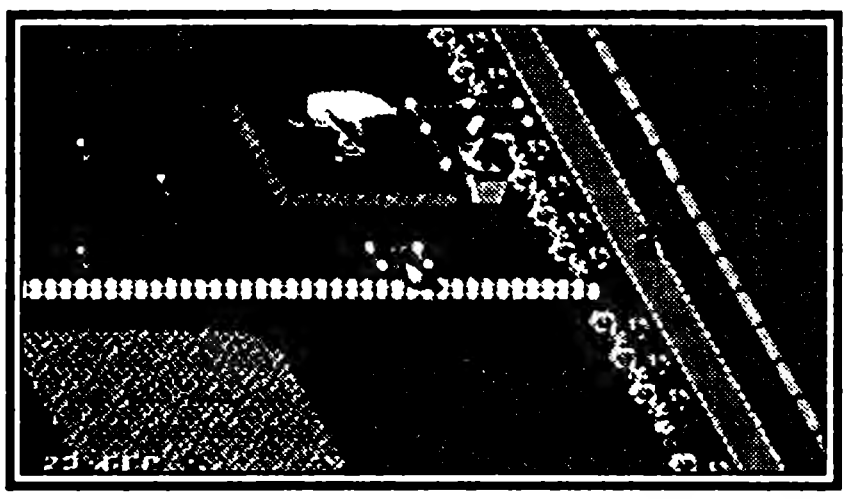


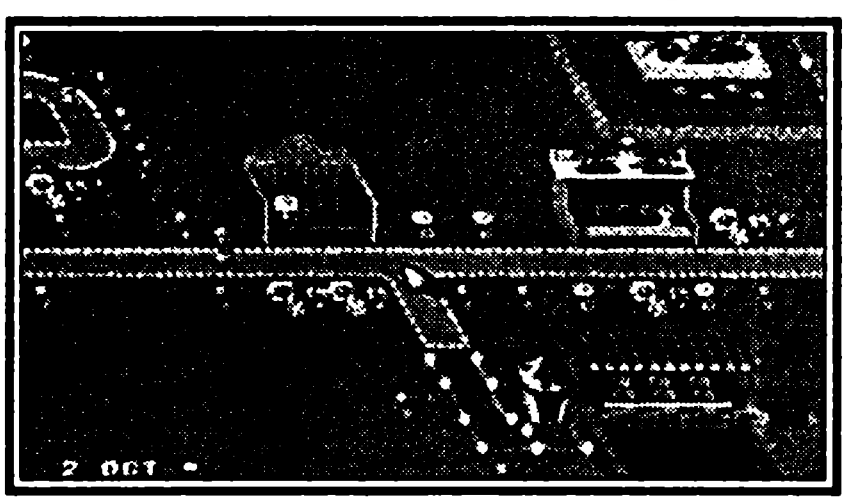


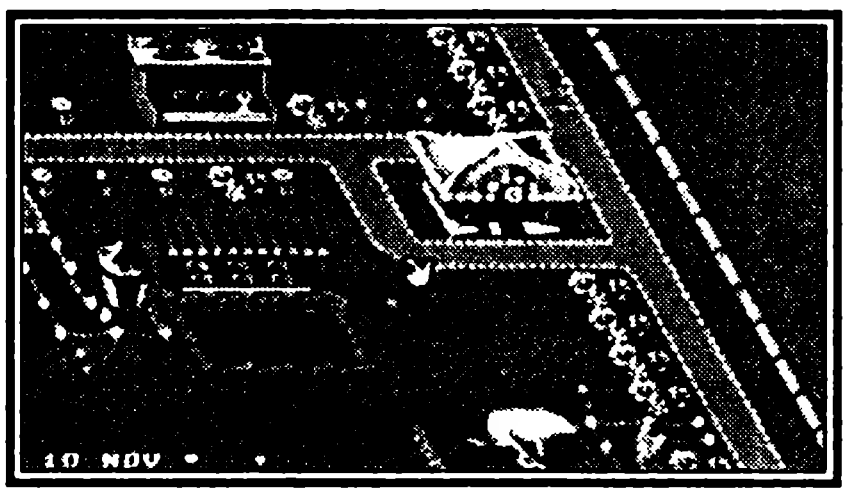
Тип:	Обычная дорожка
Вместительность:	5
Популярность:	Супер!
Надежность:	Плохая
Аттракцион:	**Ghost House (Дом с приведениями)**
Зона:	4x4
Дополнительно:	Вход
Полный:	Да
Тип:	Обычная дорожка
Вместительность:	5
Популярность:	Хорошая
Надежность:	Очень хорошая
Аттракцион:	**Haunted House (Пещера страха)**
Зона:	4x4
Дополнительно:	Вход
Полный:	Да
Тип:	Обычная дорожка
Вместительность:	14
Популярность:	Великолепная
Надежность:	Очень хорошая
Аттракцион:	**Maze (Лабиринт)**
Зона:	4x4
Дополнительно:	Вход и выход
Полный:	Да
Тип:	Обычная дорожка
Вместительность:	16
Популярность:	Очень плохая
Надежность:	Очень хорошая
Аттракцион:	**Merry-Go-Round (Вращающиеся чашки)**
Зона:	4x4
Дополнительно:	Вход
Полный:	Да
Тип:	Обычная дорожка
Вместительность:	4
Популярность:	Плохая
Надежность:	Плохая
Аттракцион:	**Observation Tower (Наблюдательная вышка)**
Зона:	4x4
Дополнительно:	Вход
Полный:	Да
Тип:	Обычная дорожка
Вместительность:	20



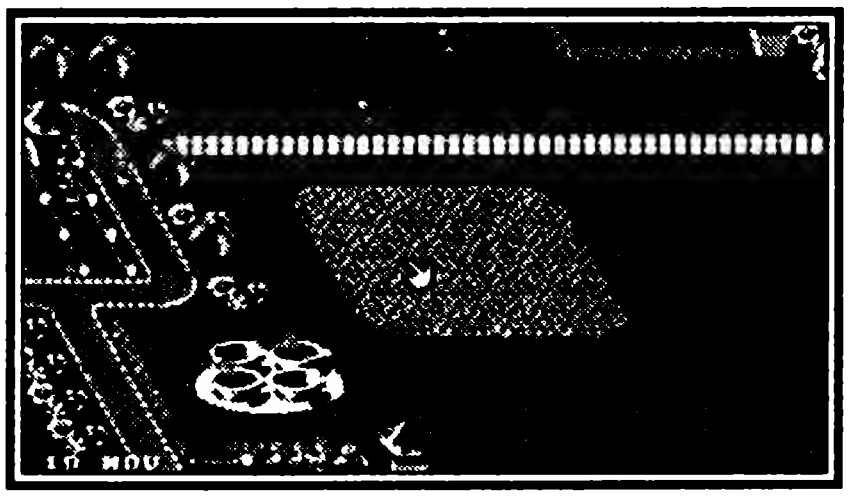


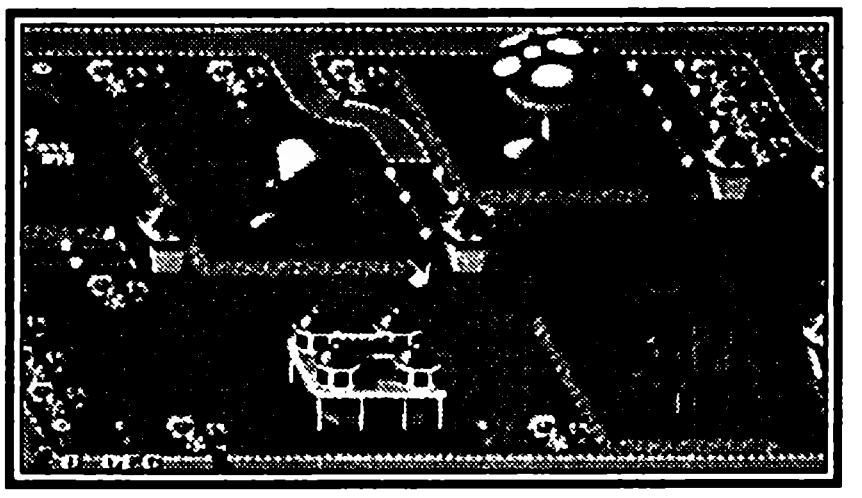


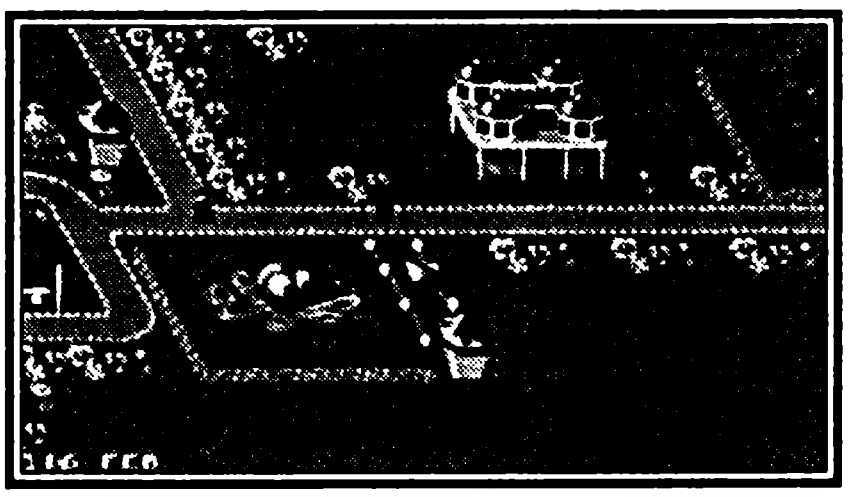


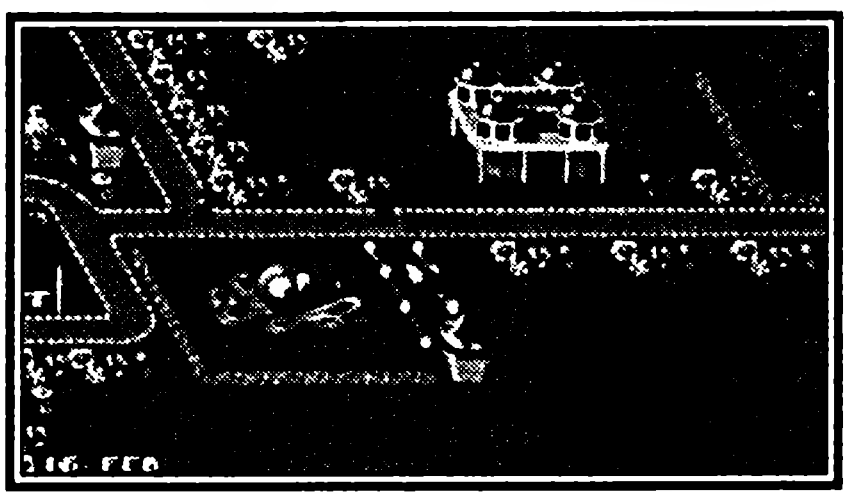


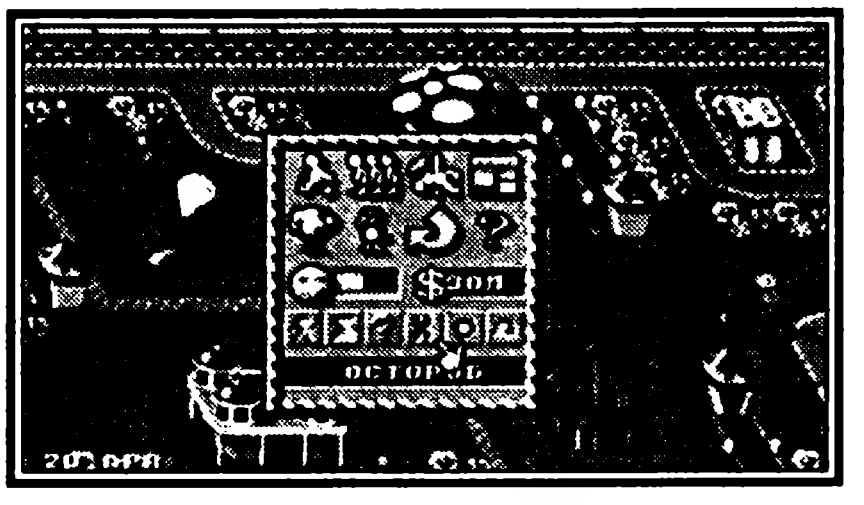
Популярность:	Плохая
Надежность:	Хорошая
Аттракцион:	**Observatory (Обсерватория)**
Зона:	4x4
Дополнительно:	Вход
Полный:	Да
Тип:	Обычная дорожка
Вместительность:	30
Популярность:	Хорошая
Надежность:	Супер!
Аттракцион:	**Parasol Chairs (Большой зонтик)**
Зона:	4x4
Дополнительно:	Вход
Полный:	Да
Тип:	Обычная дорожка
Вместительность:	6
Популярность:	Очень хорошая
Надежность:	Плохая
Аттракцион:	**Pirate Boat (Пиратский корабль)**
Зона:	4x4
Дополнительно:	Вход
Полный:	Да
Тип:	Обычная дорожка
Вместительность:	8
Популярность:	Великолепная
Надежность:	Очень хорошая
Аттракцион:	**Plane Flyer (Аэроплан)**
Зона:	4x4
Дополнительно:	Вход
Полный:	Да
Тип:	Обычная дорожка
Вместительность:	4
Популярность:	Очень хорошая
Надежность:	Очень хорошая
Аттракцион:	**Planet Rocket (Полет на ракете)**
Зона:	4x4
Дополнительно:	Вход
Полный:	Да
Тип:	Обычная дорожка
Вместительность:	10
Популярность:	Плохая
Надежность:	Плохая
Аттракцион:	**Snakes & Ladders (Змеи и лестницы)**



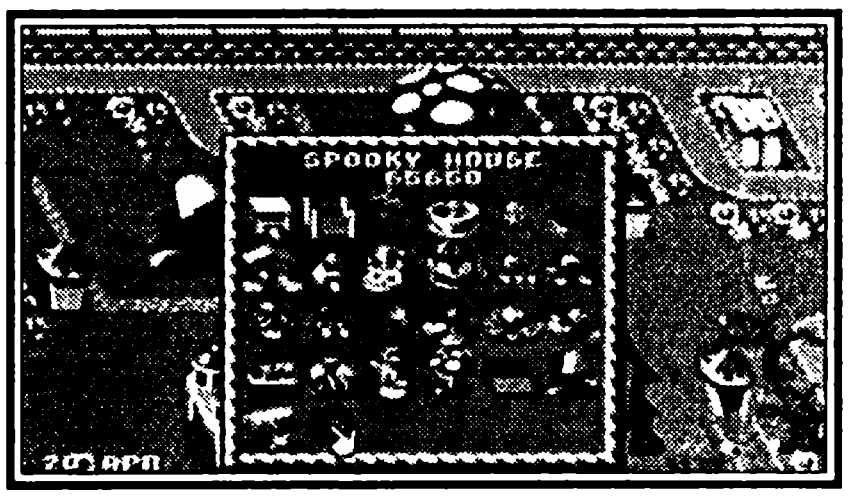


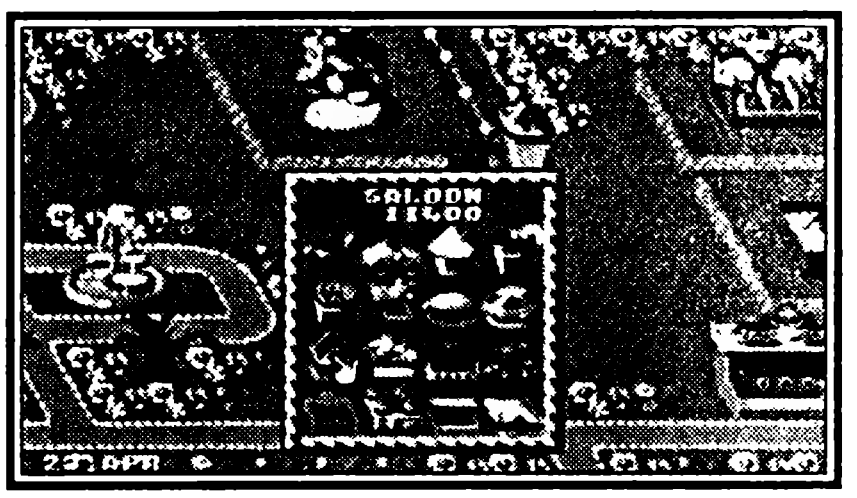


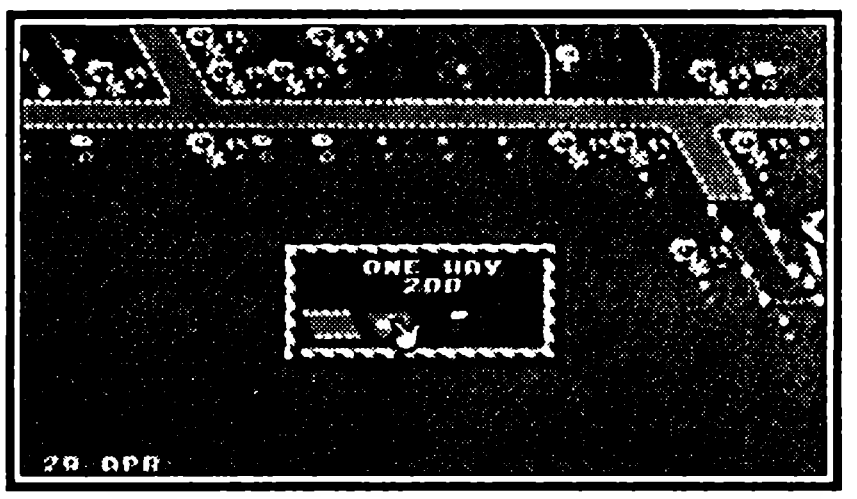


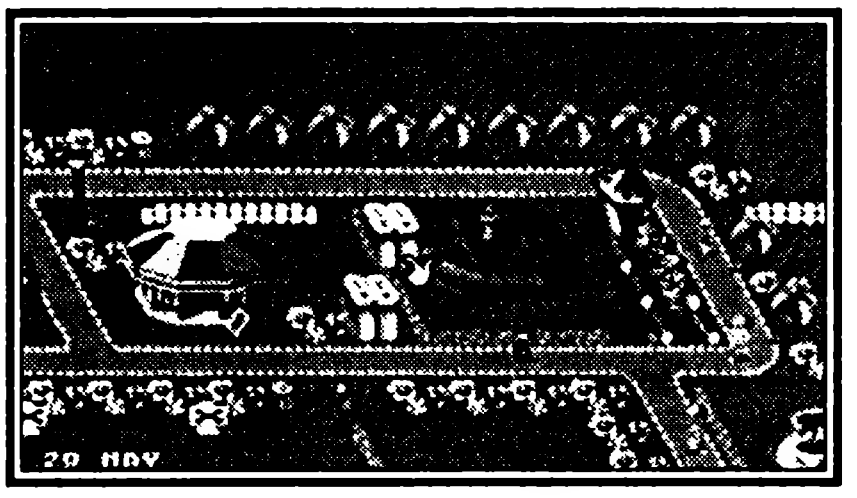


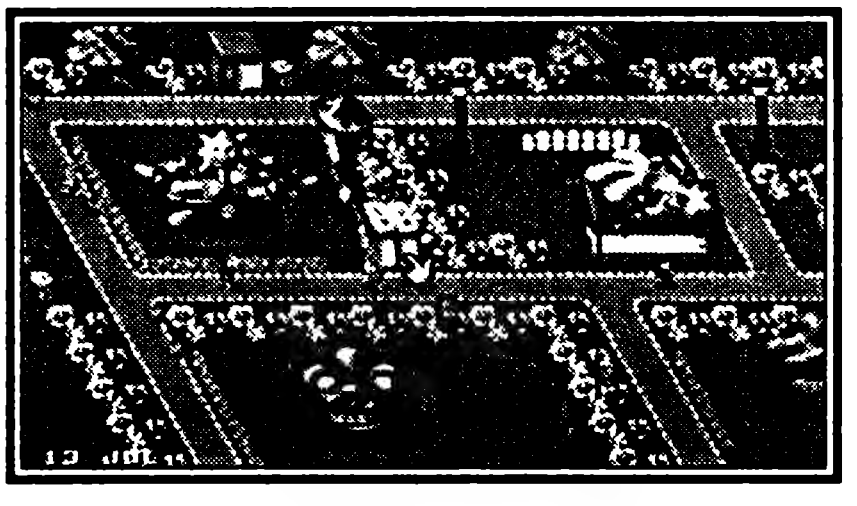
Зона:	4x4
Дополнительно:	Вход
Полный:	Да
Тип:	Обычная дорожка
Вместительность:	1
Популярность:	Плохая
Надежность:	Очень плохая
Аттракцион:	**Space Shuttle (Космический корабль)**
Зона:	4x4
Дополнительно:	Вход
Полный:	Да
Тип:	Обычная дорожка
Вместительность:	6
Популярность:	Очень хорошая
Надежность:	Очень хорошая
Аттракцион:	**Super Spinner (Суперпаутина)**
Зона:	4x4
Дополнительно:	Вход
Полный:	Да
Тип:	Обычная дорожка
Вместительность:	20
Популярность:	Очень хорошая
Надежность:	Очень хорошая
Аттракцион:	**Tree House (Дерево-дом)**
Зона:	4x4
Дополнительно:	Вход
Полный:	Да
Тип:	Обычная дорожка
Вместительность:	1
Популярность:	Плохая
Надежность:	Очень хорошая
Аттракцион:	**Clown Act (Представление клоунов)**
Зона:	6x5
Дополнительно:	—
Полный:	Нет
Тип:	Живое шоу
Вместительность:	24
Популярность:	Хорошая
Надежность:	Супер!
Аттракцион:	**Cowboy Act (Представление ковбоев)**
Зона:	6x5
Дополнительно:	—



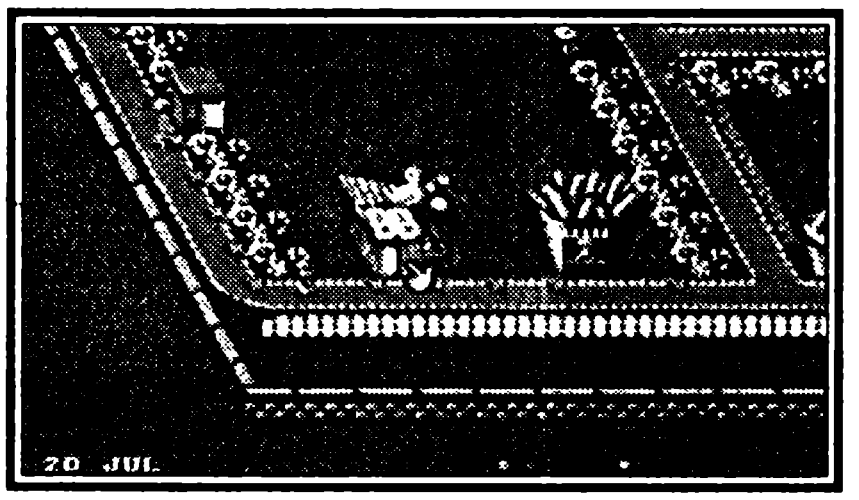


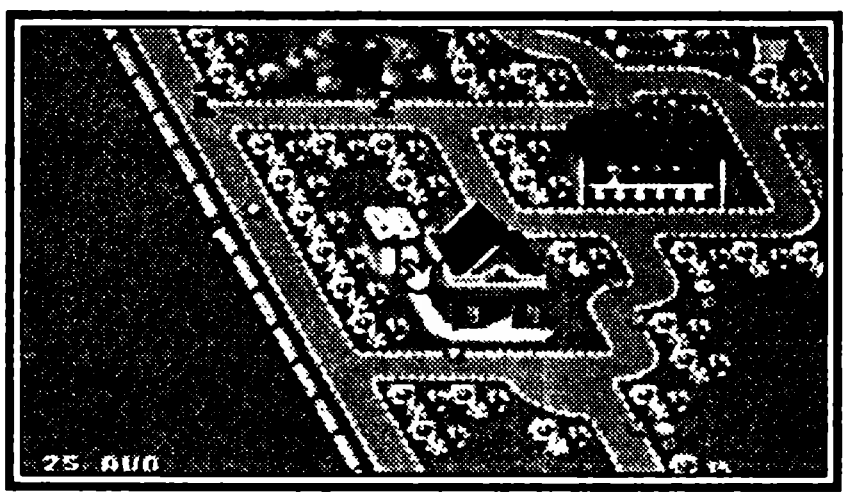






Полный:	Нет
Тип:	Живое шоу
Вместительность:	24
Популярность:	Хорошая
Надежность:	Супер!
Аттракцион:	**Dolphin Act (Представление дельфинов)**
Зона:	6x5
Дополнительно:	—
Полный:	Нет
Тип:	Живое шоу
Вместительность:	24
Популярность:	Очень хорошая
Надежность:	Супер!
Аттракцион:	**Mediaeval Act (Средневековое представление)**
Зона:	6x5
Дополнительно:	—
Полный:	Нет
Тип:	Живое шоу
Вместительность:	24
Популярность:	Очень хорошая
Надежность:	Супер!





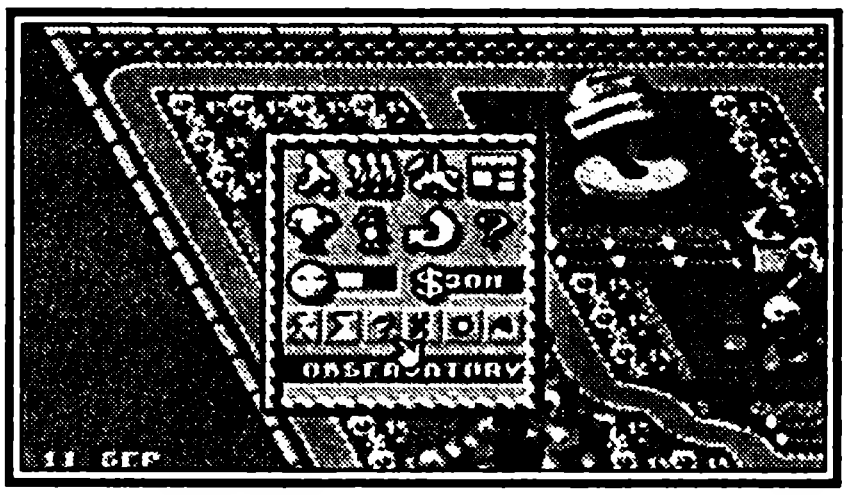
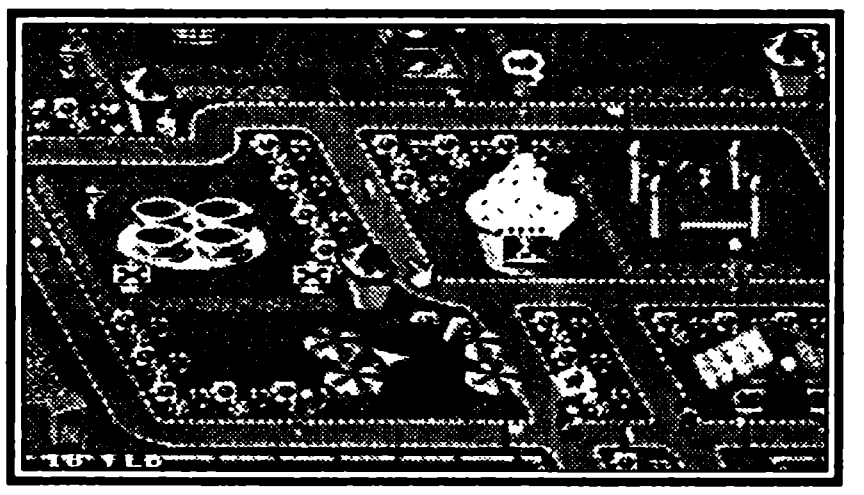
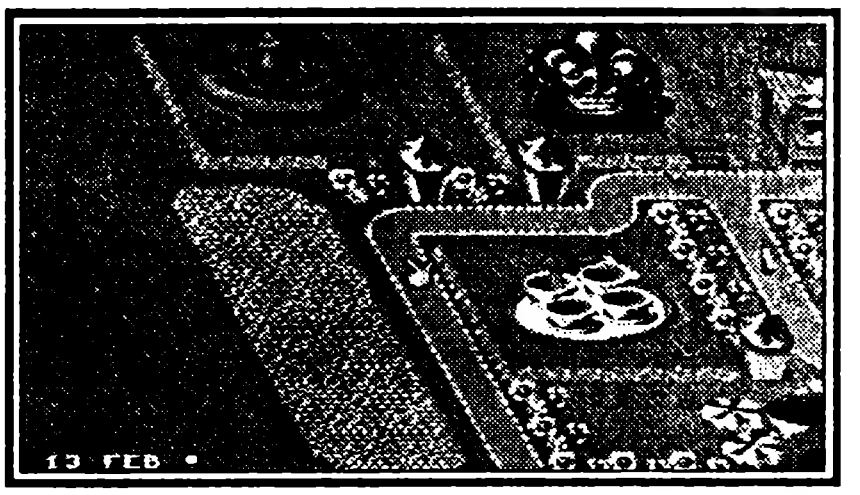


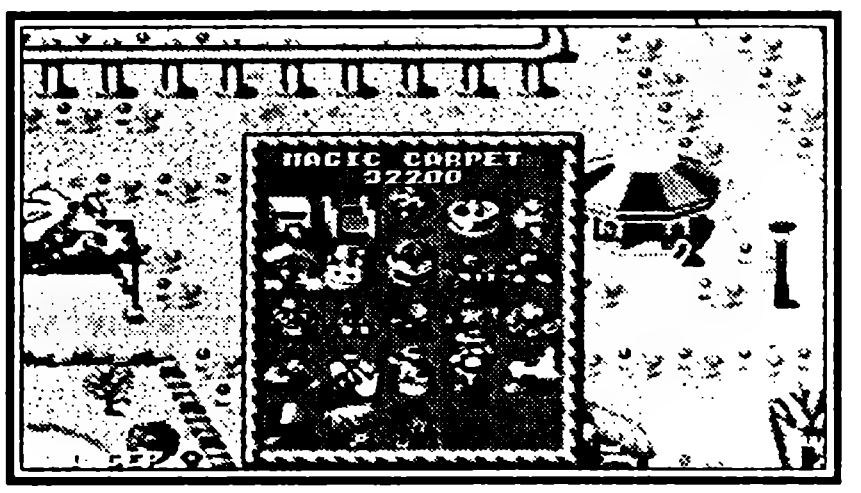
Таблица магазинов

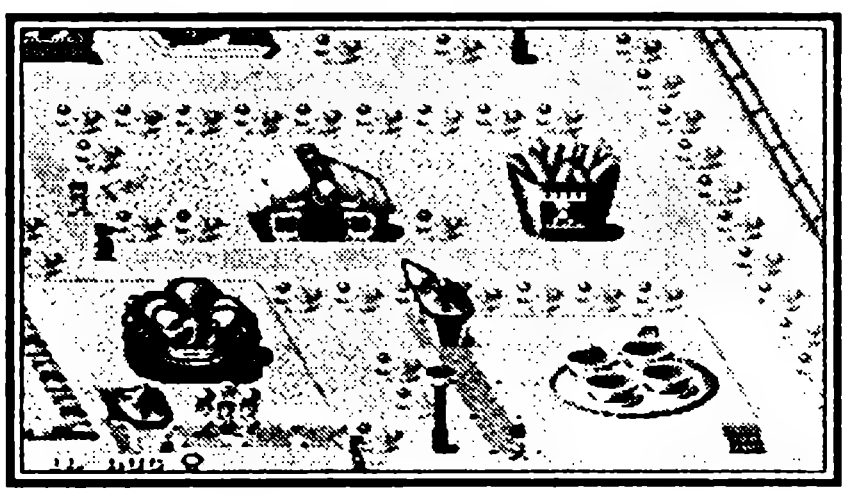
Название:	**Balloon World (Воздушные шарики)**
Зона:	5x2
Полный:	Нет
Тип:	Игрушки
Эффективность:	—
Название:	**Coffee Shop (Кафетерий)**
Зона:	3x3
Полный:	Да
Тип:	Напитки
Эффективность:	—
Название:	**Coconut Shy (Кокосовый мячик)**
Зона:	3x2
Полный:	Да
Тип:	Шоу
Эффективность:	Очень хорошая
Название:	**Duck Shoot (Охота на уток)**
Зона:	3x2
Полный:	Да
Тип:	Шоу

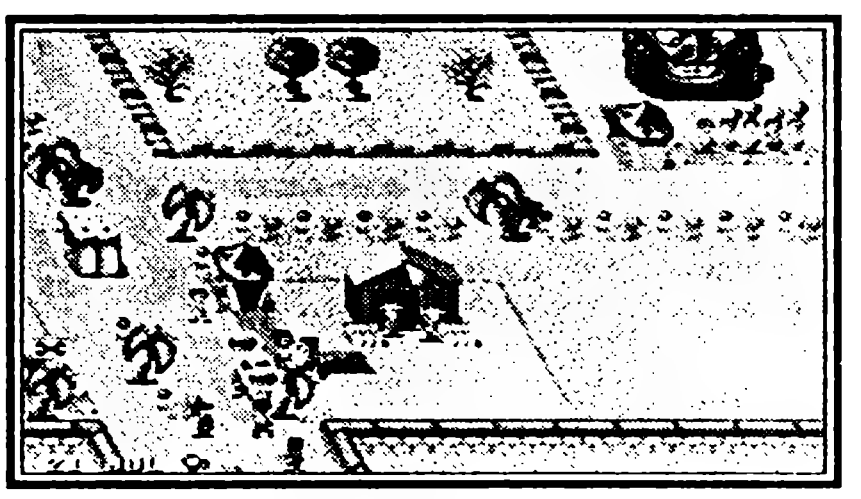


Эффективность:	Плохая
Название:	**Gunshot (Тир)**
Зона:	3x2
Полный:	Да
Тип:	Шоу
Эффективность:	Очень хорошая
Название:	**Mr. Whippy Ices**
Зона:	3x2
Полный:	Да
Тип:	Сладости
Эффективность:	—
Название:	**Novelty Shop (Магазин новинок)**
Зона:	3x2
Полный:	Да
Тип:	Новинки
Эффективность:	—
Название:	**Saloon (Салун)**
Зона:	3x2
Полный:	Да
Тип:	Напитки
Эффективность:	—
Название:	**Tincan Alley**
Зона:	3x2
Полный:	Да
Тип:	Шоу
Эффективность:	Хорошая
Название:	**Arcade (Зал игровых автоматов)**
Зона:	3x1
Полный:	Да
Тип:	Шоу
Эффективность:	В зависимости от местности
Название:	**Big Time Fries (Закусочная)**
Зона:	3x1
Полный:	Да
Тип:	Закусочная
Эффективность:	—
Название:	**Big Time Burger (Закусочная)**
Зона:	3x1
Полный:	Да
Тип:	Закусочная
Эффективность:	—
Название:	**Gift Shop (Магазин сувениров)**
Зона:	3x1
Полный:	Да
Тип:	Сувениры

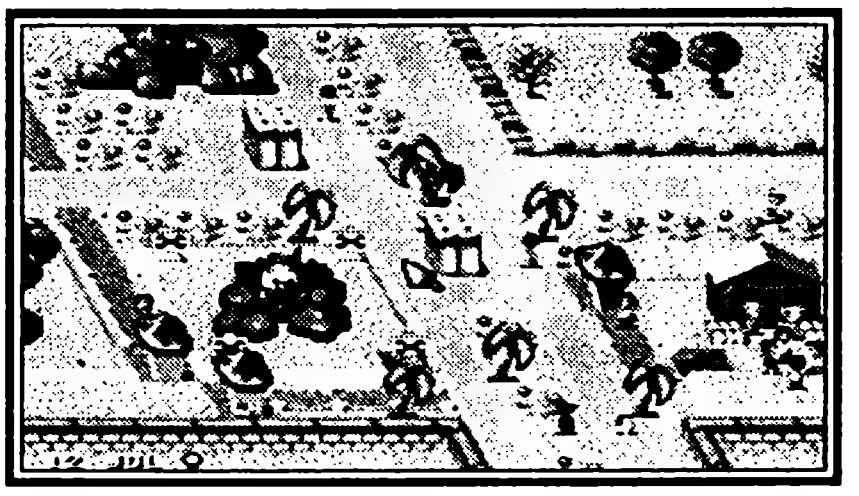


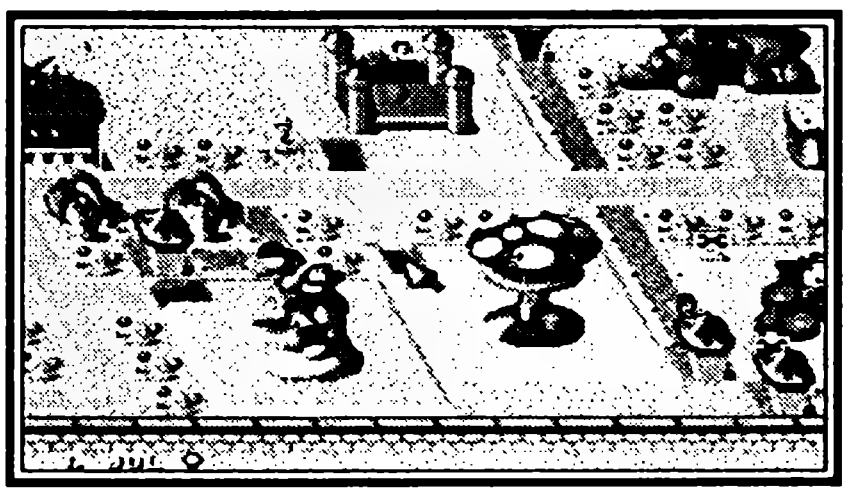


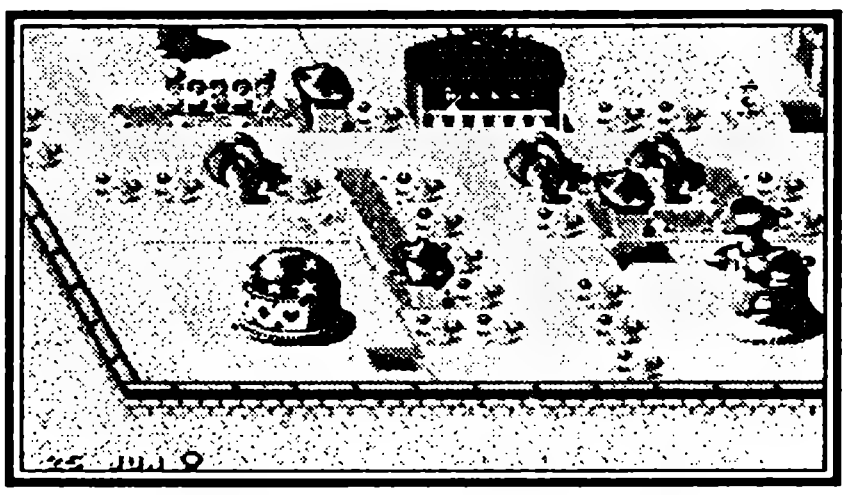


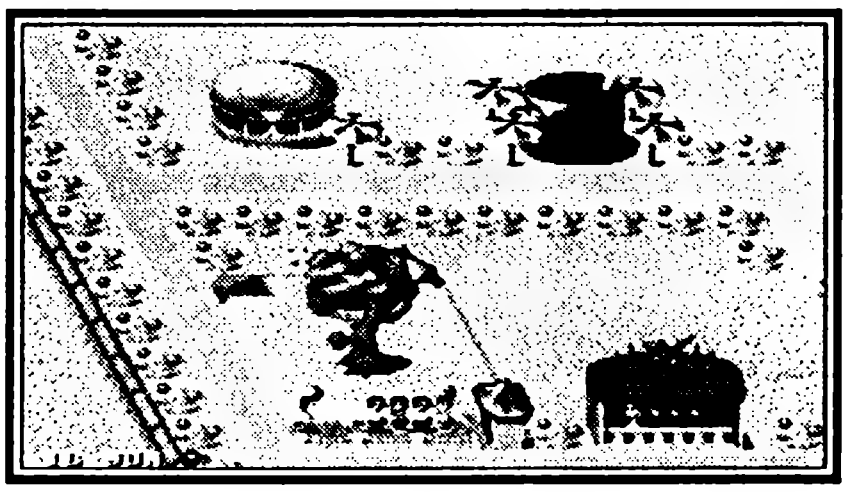


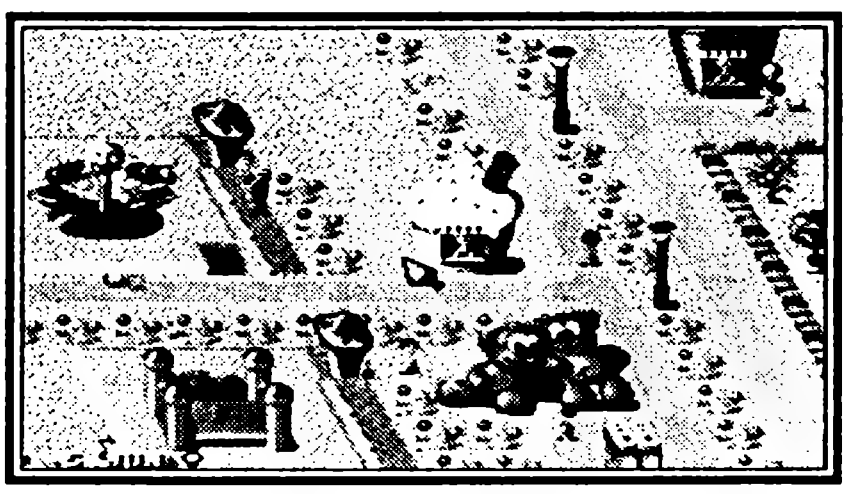
Эффективность:	—
Название:	**Pokey Cola (Лоток с газировкой)**
Зона:	3x1
Полный:	Да
Тип:	Напитки
Эффективность:	—
Название:	**Race Track (Гонки)**
Зона:	3x1
Полный:	Да
Тип:	Шоу
Эффективность:	Очень хорошая
Название:	**Steak Restaurant (Ресторан)**
Зона:	3x1
Полный:	Да
Тип:	Деликатесы
Эффективность:	—
Название:	**Toyland (Игрушечный магазин)**
Зона:	3x1
Полный:	Да
Тип:	Игрушки
Эффективность:	—







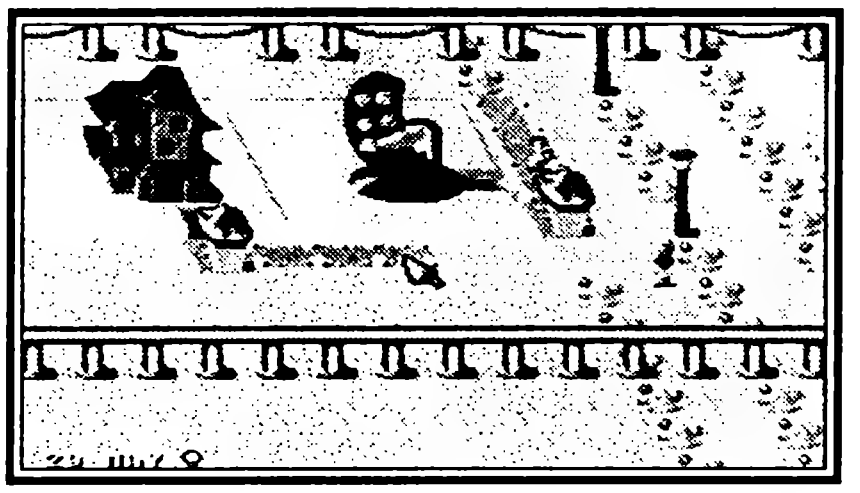


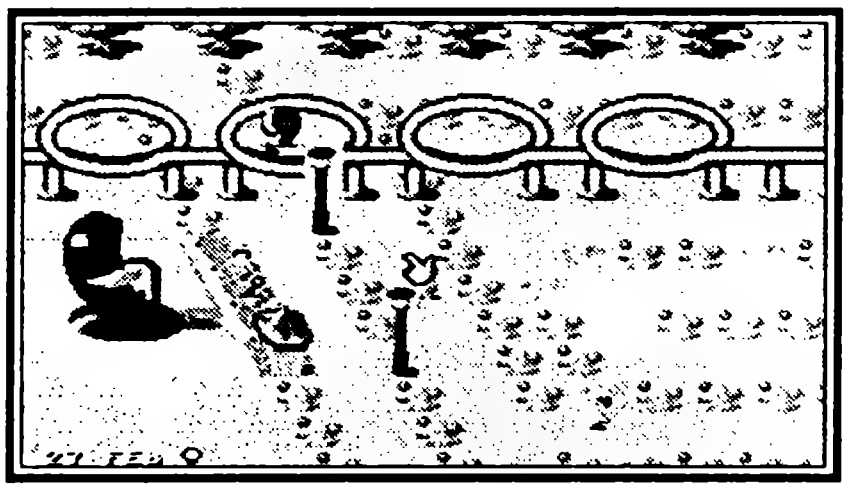


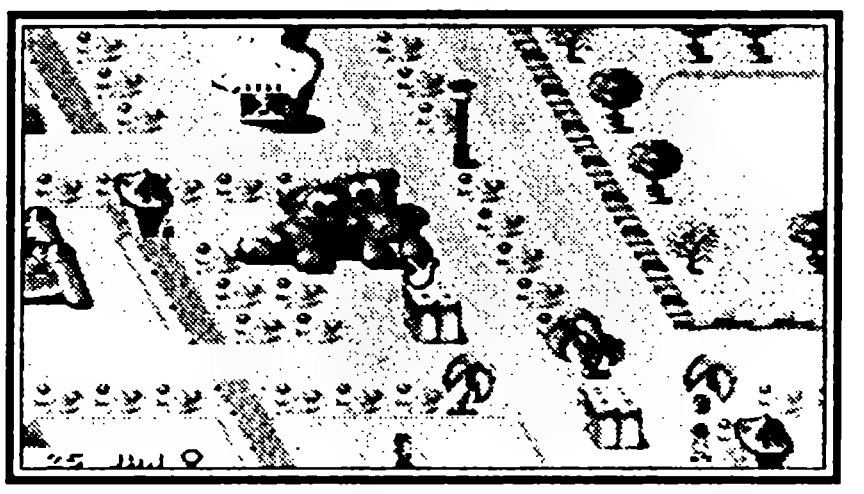
Предметы оформления

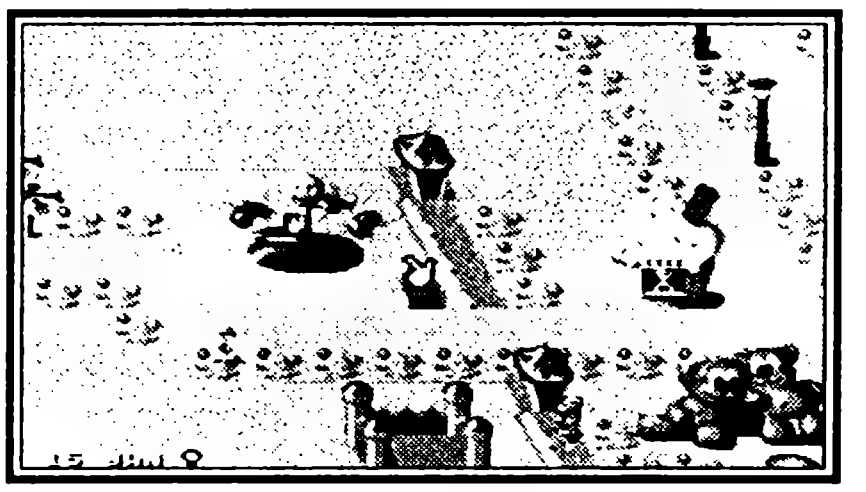
Название:	**Lamp Post (фонарь)**
Зона:	1x1
Тип:	Светильник
Название:	**Tree Stump fence (Забор из пеньков)**
Зона:	1x1
Тип:	Забор
Название:	**Birch tree (Береза)**
Зона:	1x1
Тип:	Дерево
Название:	**White fence (Белый забор)**
Зона:	1x1
Тип:	Забор
Название:	**Castle wall (Стена замка)**
Зона:	1x1
Тип:	Забор
Название:	**Orange tree (Апельсиновое дерево)**
Зона:	1x1
Тип:	Дерево
Название:	**Apple tree (Яблоня)**
Зона:	1x1

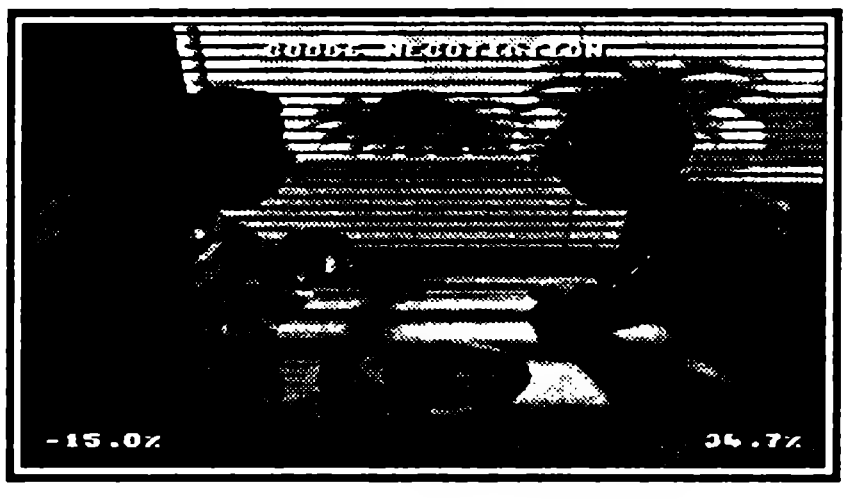
Тип:	Дерево
Название:	**Privet Hedge (Навесная преграда)**
Зона:	1x1
Тип:	Забор
Название:	**Rose Bush (Розовый куст)**
Зона:	1x1
Тип:	Дерево
Название:	**Tropical Bush (Тропический куст)**
Зона:	1x1
Тип:	Дерево
Название:	**Weeping Tree (Плакучая ива)**
Зона:	1x1
Тип:	Дерево
Название:	**Palm Tree (Пальма)**
Зона:	1x1
Тип:	Дерево
Название:	**Oak Tree (Дуб)**
Зона:	1x1
Тип:	Дерево
Название:	**Spooky Tree (Призрачное дерево)**
Зона:	1x1
Тип:	Дерево
Название:	**Outhouse (Нужник)**
Зона:	1x1
Тип:	Туалет
Название:	**Boggy Crapper (Грязный нужник)**
Зона:	1x1
Тип:	Туалет
Название:	**Lake (Озеро)**
Зона:	1x1
Тип:	Водоем
Название:	**Syper Toilet (Супертуалет)**
Зона:	1x1
Тип:	Туалет
Название:	**Central Fountain (Центральный фонтан)**
Зона:	1x1
Тип:	Водоем











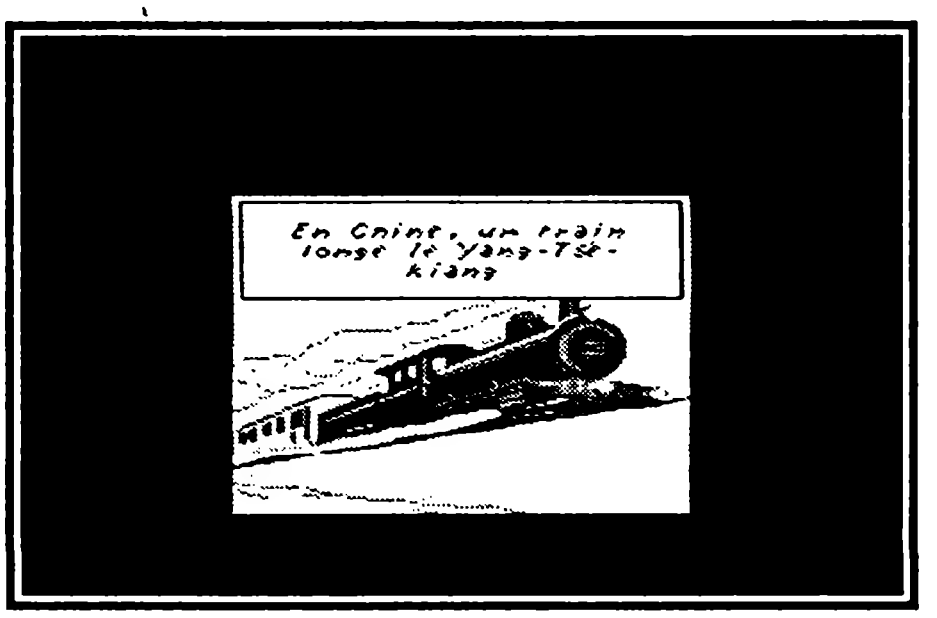
TIN TIN IN TIBET

ТИН ТИН В ТИБЕТЕ

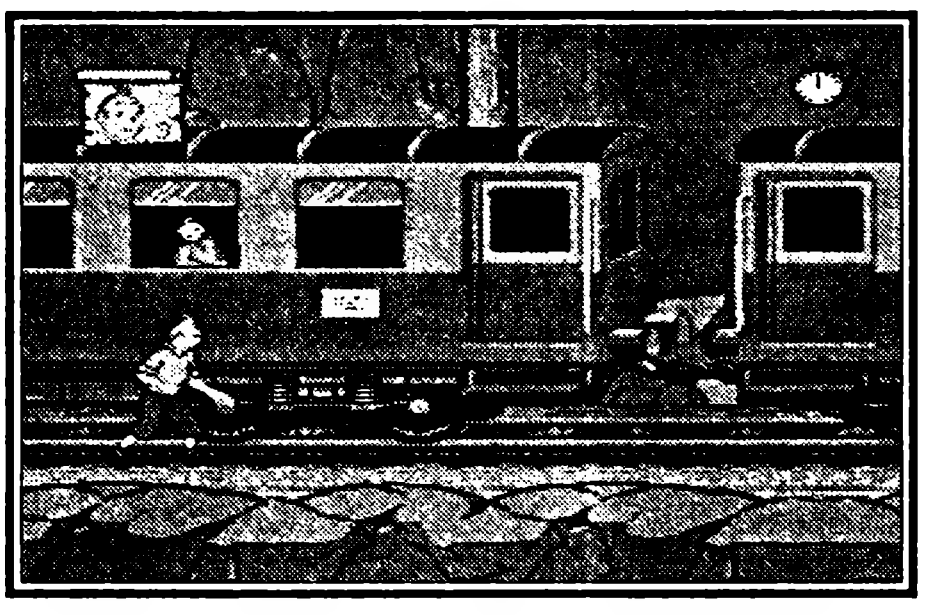
Infogrames ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆☆

Классические приключенческие игры — нечастые гости на Megadrive, каждая такая игра становится настоящим событием. Tin Tin in Tibet очарует вас своей яркой графикой, прекрасным сюжетом, а также тем, что она прекрасно сочетает в себе два жанра — action и приключения. Конечно, кому-то она покажется слишком сложной, но во-первых — кому сейчас легко, а во-вторых — у вас есть наше описание.

Описание игры



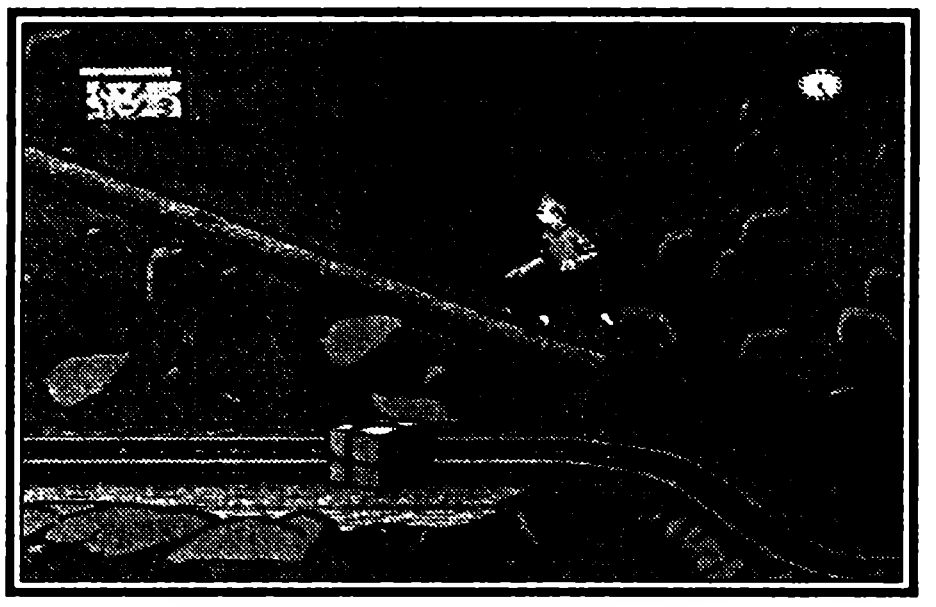
Был солнечный летний денек. Вы с вашим дядей ехали на поезде в один небольшой китайский городок Хоу-Коу. Пекло в вагоне было страшное, так что вы очень обрадовались, когда проводник сообщил, что поезд скоро прибудет к месту назначения. Так вы сидели, погрузившись в мечты о том, что сможете расположиться в одном из номеров какого-нибудь отеля и хорошенько отдохнуть, но вдруг поезд остановился, да так резко, что вы набили огромную шишку. Встревоженные, вы выпрыгнули из вагона, чтобы узнать, в чем причина остановки. Пока вы пробирались к локомотиву, вас чуть не сшибли с ног маленькие ребятишки, и вы едва не словили на голову один из тяжелых тюков, которые какой-то пассажир выбрасывал прямо из окна вагона. В конце концов, вы отыскали кочегара, сообщившего, что из-за сильного ливня размыло дамбу, а вместе с ней и железнодорожный путь. Вы побежали дальше, чтобы увидеть все своими глазами. Вскоре вы увидели мальчика, которого уносил бурный поток. Не долго думая, вы прыгнули вслед за ним. Все-таки надо было немножко подумать, ведь вы могли и сами утонуть, но, как бы то ни было, вы все-таки спасли мальчишку, несмотря на весь мусор, плывший по реке. Оказалось, что его зовут Чанг. Так вы и познакомились.



После этого вы и капитан (ваш дядя, помните?) отправились в Хоу-Коу, а Чанг в родную деревню.

В Хоу-Коу вы расположились, как и мечтали, в самом лучшем отеле. Распаковав вещи, вы принялись обследовать здание. То, что по всему отелю проводилась уборка и везде сновали официанты со своими подносами, это вы еще можете понять, но как в отель попали собаки? Ладно, будет время, спросите у швейцара. У регистратора, сидящего за стойкой в правом крыле здания, вы узнали, что на ваше имя пришло письмо, и он уже отдал его вашему дяде. Ваши номера были расположены в той же части здания, но на вто-

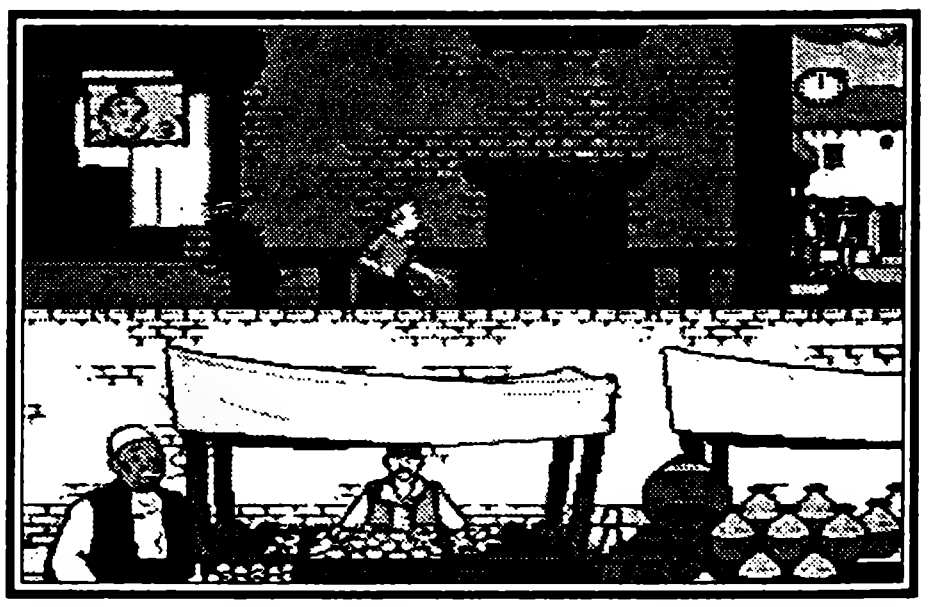
ром этаже, так что пришлось подняться. Оказалось, что письмо от Чанга. В нем он сообщал, что скоро прибудет в Хоу - Коу, а также номер своего рейса. Чтобы как-то скоротать время до его прибытия, вы решили сходить на первый этаж левого крыла и посмотреть телевизор. Однако вместо вашей любимой передачи, передавали срочный выпуск новостей. Из него вы узнали о страшном крушении самолета, происшедшем близ Катманду. Но ужаснее всего то, что в этом самолете находился Чанг. Передали также, что из пассажиров никто не спасся. Ночью вы не могли уснуть, все думая о Чанге. В своем бреду вы видели Чанга, замерзающего в снегу.



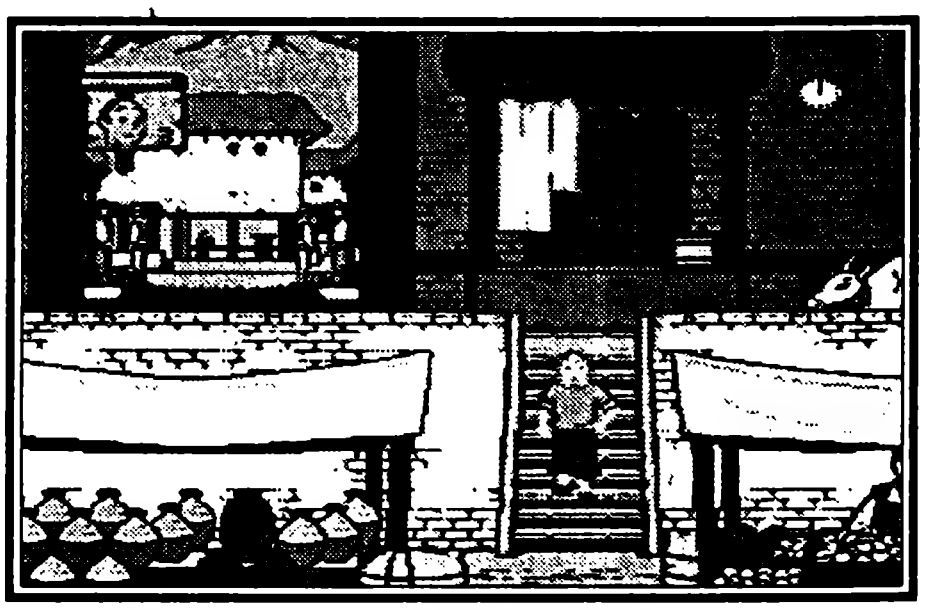
На следующее утро вы с дядей вылетели в Катманду, чтобы выяснить обстоятельства крушения и своими глазами увидеть обломки самолета. Прибыв на место назначения, вы решили рассредоточиться, насколько это возможно для двух человек и осмотреть город в поисках магазинчика, в котором работали Чанг и его друзья. Вы попросили одного из торговцев показать вам дорогу к магазину, но он был занят и поэтому предложил вам услуги своего сына, бесцельно шлявшегося по базару. Мальчонку вы нашли только на другом конце базара, причем, пока вы туда добирались, вас бодали коровы, задевали досками рабочие и давили старикашки, катающиеся на велосипедах. Мальчик пообещал показать вам дорогу к магазину и так быстро побежал, что вы потеряли его из виду. При этом он выронил мячик, который вы на всякий случай подобрали. Заливистый лай вашего пса подкинул вам интересную идею. Вы дали ему понюхать мячик, и вместе с ним пошли по следу. Сына торговца вы все-таки догнали, но уже на другой улице. Он сказал, что магазин в конце улочки, и снова убежал, так как начался сильный дождь.

С неба на город обрушились тонны воды и по тротуарам текли небольшие речки, несущие разный хлам. По дороге вам встретились бродяги и девочка, которой вы помогли перебраться с одной лавки на другую, подставляя ящики. Они указали вам на магазинчик в конце улицы, до которого вы вскоре добрались, промокнув при этом до нитки. Друзья Чанга высушили вашу одежду и после недолгих уговоров согласились отправиться с вами в экспедицию. Через три дня вы прибыли к подножию Гималаев. Самолет потерпел крушение за перевалом, и теперь вам предстоит его преодолеть, чтобы увидеть место гибели стольких людей. Вначале все было довольно-таки хорошо, только изредка со склонов, поросших травкой, скатывались небольшие валуны. Иногда встречались яки (большие волосатые коровы), но благодаря подсказке местного жителя (оказалось, что яки любят сочную травку) все обходилось благополучно. Вдруг, когда вы шли по узенькой тропинке, пес упал вниз, и его подхватили быстрые воды горной речки. Раздумывать было некогда, и

вы прыгнули вслед за ним. Иногда вам удавалось выскочить из воды на ветхие мостки, но и по ним передвигаться было небезопасно, сильно мешали змеи. Миновав несколько водоворотов и коряг, вы догнали пса, зацепившегося за какой-то куст. На этом ваше водное странствие закончилось и начался стремительный спуск с горного склона.



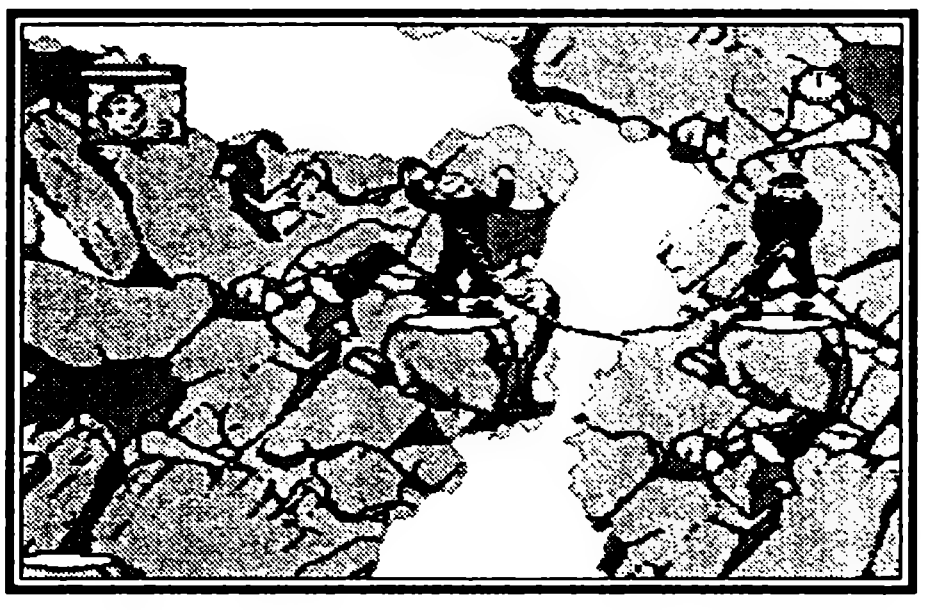
Вам приходилось все время держаться повыше, чтобы не свалиться в пропасть. По пути вам попадались острые валуны (перепрыгнуть через них удавалось далеко не всегда), а также деревья, под которыми приходилось пригибаться, чтобы не зацепиться за корявые ветви. В конце спуска вас ожидало глубокое разочарование. Оказалось, что для того, чтобы увидеть обломки самолета, вам необходимо преодолеть еще один перевал. На этот раз пришлось брести по снегу, который имел обыкновение проваливаться прямо под ногами. Кроме этого, время от времени со склонов сходили лавины. Вдобавок ко всем этим трудностям вы потерялись, и вам пришлось пробираться везде самому. В нескольких местах вы предусмотрительно скатили вниз большие комья снега, вынув из-под них камни. В итоге, несмотря на все препятствия, вы все-таки отыскали своих попутчиков, но не только их: здесь вы впервые увидели гигантские следы, похожие на человеческие.



Картина, представшая перед вами по другую сторону перевала, была ужасна. Из земли торчали останки самолета и повсюду валялись куски обшивки. Возле самых больших обломков вы отыскали двоих спасателей и получили от них, кроме полезных советов, скалолазный ледоруб. В разбитом салоне самолета вы отыскали моток веревки, который прихватили с собой на всякий случай. И такой случай вам представился. Вы использовали ее, чтобы перебраться через пропасть, находящуюся чуть выше места крушения. Только благодаря этому вы смогли отыскать пса, забравшегося на труднодоступные скалы. Оказалось, что он нашел вход в пещеру, засыпанный снегом. С помощью ледоруба вы быстро всё расчистили и пробрались внутрь. Но пес испугался и куда-то убежал, неосторожно вызвав обвал каменного мостика. Вы долго бродили по пещере, вспугивая летучих мышей и уворачиваясь от падающих сталактитов. Кто-то расставил по всей пещере самострелы, что также усложнило ваши поиски. Скатив несколько больших камней и использовав ледоруб, вы все-таки сумели перебраться на другую сторону пропасти, туда, куда убежал пес. Оказалось, что пока вы блуждали во тьме, он отыскал странный камень. Рассмотрев его получше, вы внезапно поняли, что на нем написано не что иное, как «Чанг», но каким образом появилась здесь эта надпись? Вероятно, Чанг все еще жив, и это он нацарапал на камне свое имя.

Вернувшись в лагерь, вы рассказали всем о своей находке. Все долго обсуждали, что делать дальше, и решили осмотреть отвесные скалы вблизи пещеры в поисках каких-либо следов Чанга.

Скалы вы исследовали вместе с капитаном. Вы были связаны одной веревкой, и вам постоянно приходилось цепляться ледорубами за трещины, чтобы не сорваться. Иногда удавалось немного отдохнуть, встав на какой-нибудь выступ. После нескольких часов непрерывного риска вы, наконец, нашли то, что искали — желтый шарф Чанга, зацепившийся за клочок убогой растительности. Итак, вы напали на след Чанга. Пока вы возвращались в лагерь, началась снежная буря. Ветер постоянно менял направление, вызывая сходы лавин, чем сильно мешал вашему продвижению. С большим трудом вам удалось преодолеть несколько ям и пропастей. Вскоре вы добрались до входа в пещеру и смогли немного передохнуть. По словам местных жителей, эта пещера имела два выхода, и поэтому вы решили часть пути преодолеть под землей. Когда вы вновь выбрались наружу, буря все еще продолжалась, и снег валил так сильно, что вы потеряли всякую ориентацию. Через несколько часов вы добрались до монастыря. Монахи впустили вас и отвели к настоятелю монастыря. Поговорив с ним, вы принялись бродить по монастырю, томясь в ожидании окончания бури. Чтобы как-то развлечь вас, монахи на первом этаже предложили вам повторить за ними мелодию, которую они сыграют на своих барабанах. Затем вы заметили мальчиков-монахов, которые рисовали на стене странные знаки. На всякий случай вы запомнили их расположение. Поднявшись еще выше, вы добрались до библиотеки, и монах-библиотекарь попросил вас рассортировать книги, лежавшие на тумбочках. Книги оказались такими тяжелыми, что вы с трудом поднимали одну из них за раз. Но, благодаря вашей незаурядной сообразительности, вы быстро справились с этим заданием и снова спустились на несколько этажей вниз. Там, к своему удивлению, вы обнаружили, что дверь, ранее закрытая, распахнута настежь. Побегав немного по монастырю, вы наткнулись еще на одного монаха. Старый хрыч не захотел пропустить вас дальше, пока вы не расставите необходимым образом фигурки, расположенные на столе. Пришлось вам поднапрячь мозги и вспомнить то, что рисовали мальчишки на стене. Поставив все так, как они рисовали, вы смогли пройти дальше. Вскоре вы поняли, что зря так радовались, ведь монахов в монастыре много, и каждому из них хочется загадать незнакомцу, то есть вам, какую-нибудь загадку. Один из них вас-таки заловил и предложил вам из нескольких колокольчиков выбрать именно тот, который звучит так же, как и его собственный. Путем подбора вы решили эту загадку и смогли пройти за следующую дверь, где и встретились с настоятелем монастыря. Он объяснил вам, как добраться до пещеры, около которой вы недавно видели загадочные следы, и на следующее утро вы отправились в путь.

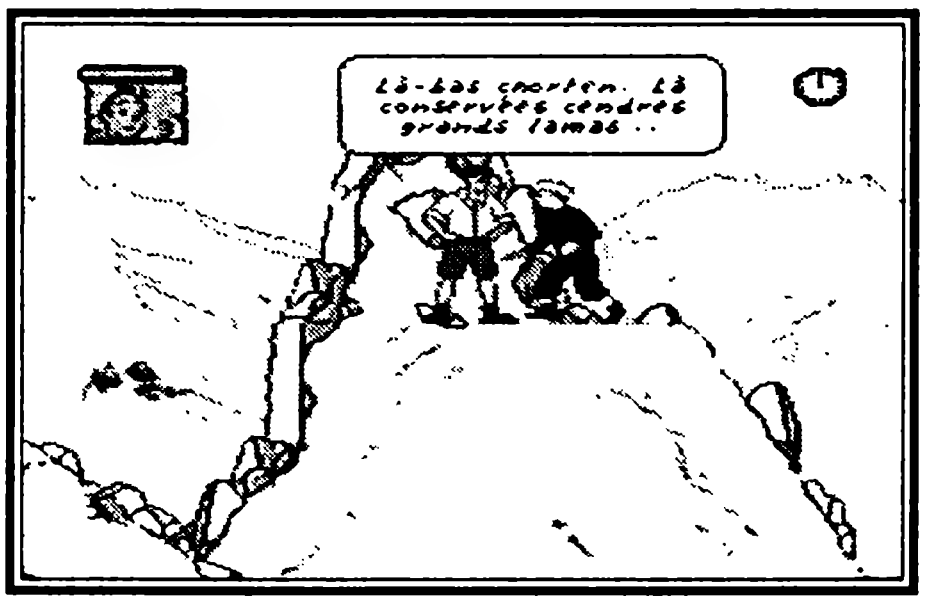


Снаружи пещера выглядела как и все остальные, только весь снег вокруг нее был вытоптан кем-то большим и тяжелым. Войдя в нее, вы поняли, что что-то здесь не так. В некоторых местах на камнях висели кусочки шер-

сти и вокруг так воняло, что вы пожалели о том, что не взяли свой дезодорант. Шарахнувшись от страшной тени, появившейся у вас за спиной, вы побежали вглубь пещеры. Тень то появлялась, то исчезала, как бы преследуя вас. Но вам все же удалось от нее удрать. И тут, в самом дальнем конце пещеры, вы обнаружили Чанга, лежащего на камнях. Он рассказал вам про второй выход, так что вы смогли выбраться из пещеры, минуя страшную тень, и вернуться в монастырь. По дороге Чанг поведал о том, что с ним случилось.

После аварии он долго лежал в снегу, пока кто-то большой, волосатый и вонючий не нашел его и не потащил куда-то. Вонючим незнакомцем оказался на редкость крупный экземпляр снежного человека. Вначале он притащил Чанга в ту пещеру, где вы нашли камень с надписью «Чанг». На следующий день снежный человек, прихватив с собой Чанга, полез еще выше в гору, в ту пещеру, где вы и нашли своего друга. При покорении этой вершины Чанг потерял свой шарф, который вы с радостью ему вернули. Вам пришлось провести этот день в монастыре, так как нужно было дождаться капитана и других членов экспедиции.

На этом удивительная история, приключившаяся с вами в далеком Тибете, заканчивается. Приятной вам игры!!!



Полезные советы

Игра рассчитана на человека, имеющего мозги и желающего ими пораскинуть, а не просто настучать кому-нибудь по фейсу. Так что стоит учесть сие замечание при покупке.

Приседайте, пробираясь мимо рабочего с досками или официанта с подносами.

Чтобы не кружить вокруг одного места, нарисуйте карту скалолазного уровня.

Во время снежной бури дождитесь, пока ветер подует в нужную сторону.

Если в салоне разбитого самолета на ходу нажать ВНИЗ, Тин Тин поползет.

Управление

Во время скалолазания: крестовина джойстика — перемещение персонажа в соответствующую сторону.

A — не используется. B — переключить игрока. C — зацепиться (отцепиться) ледорубом.

Обычный режим: ВЛЕВО, ВПРАВО — идти в соответствующую сторону. Если нажата B — то бежать. ВНИЗ — сесть, отбежать в сторону, поговорить с кем-нибудь. A+НАПРАВЛЕНИЕ — использовать ледоруб, если он есть. C — прыжок.

КОДЫ:

Mountains — 603, The Wreck — 219, Snowstorm — 478.

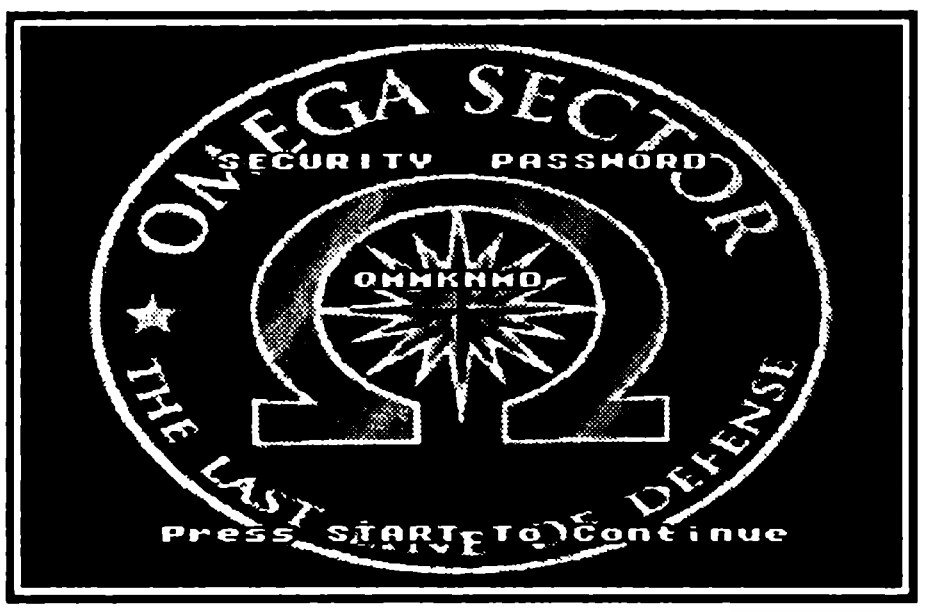
TRUE LIES

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Acclaim ● Количество игроков 1 ● Боевик
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

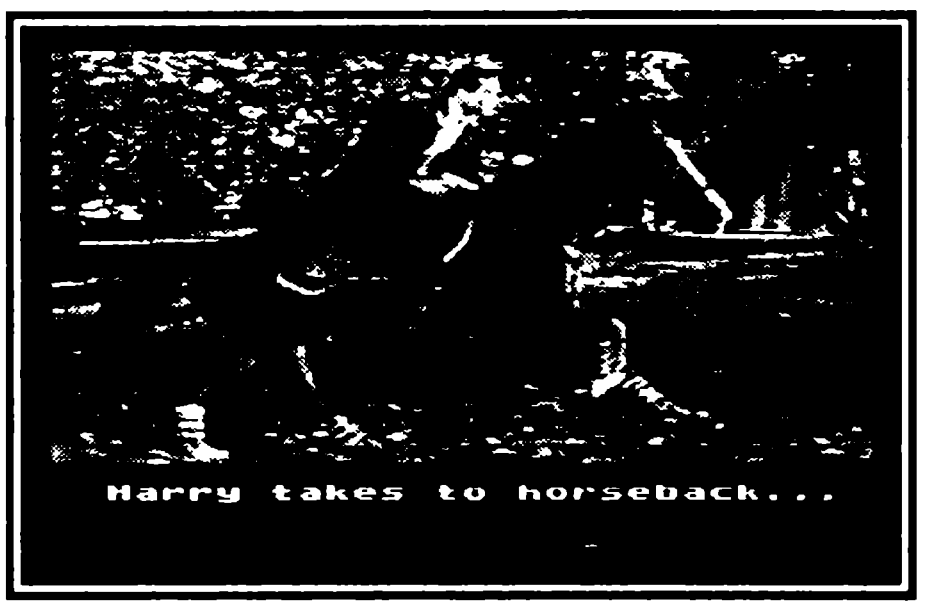
«Правдивая ложь» — далеко не самый худший фильм, в котором снялся Арнольд Шварценеггер. Поэтому нет ничего удивительного в том, что по его мотивам была создана эта замечательная игра. Она могла бы быть и совсем не замечательной, а вообще никакой, все равно желающих побывать в шкуре непобедимого «Шварца» нашлось бы более чем достаточно.

Описание игры



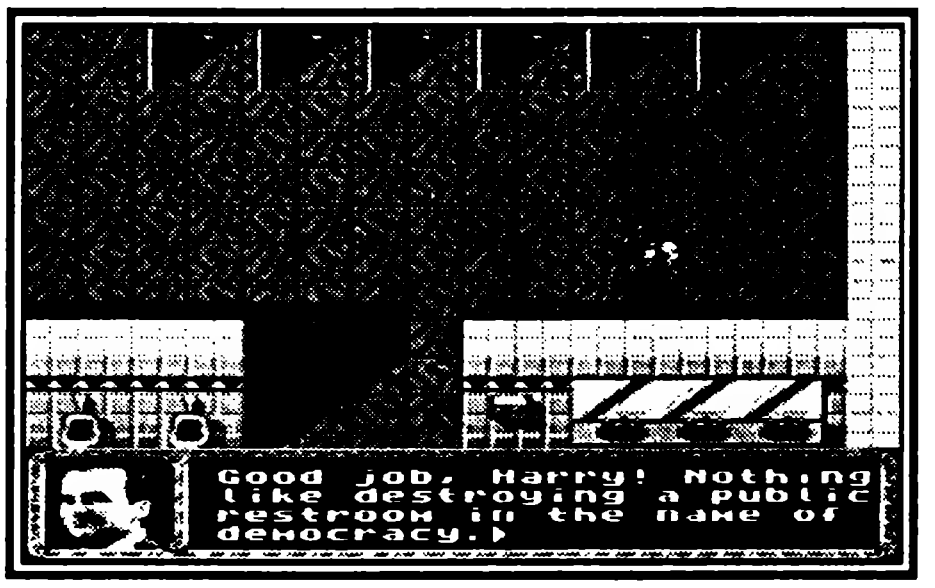
Оригинальная идея, как говорится, хорошо, но ненадежно. Проще воспользоваться чужой, проверенной, раскрученной, желательно с Арнольдом Шварценеггером в главной роли. Так что мимо очередного фильма с экс-терминатором мало кто пройдет, тем более фирма «Acclaim». Вот она и не прошла. Тем более, что сюжет про бесконечную, но победоносную борьбу обаятельного героя с без разницы чем очень удобно используется при создании очередной обаятельной игрушки. На этот раз ему помешает жить зловредная организация под названием «Кримсон Джихад», которая коварно заполучила ядерное оружие из советского союза (у них там представления о нашей стране известно какие, бурые медведи ходят по Красной площади, хлещут водку, закусывая исключительно икрой, а когда не на что опохмелиться, торгуют направо и налево всякими ракетами с ядерными боеголовками). И вот теперь эти нехорощие дяди-террористы решили попугать мирное население США, угрожая шарахнуть атомными бомбами по многим крупным городам, если американцы не выведут свои войска из региона персидского залива. А войскам выходить неохота, там свежий воздух и тепло. Тут-то и вступает в дело великолепный Арнольд, то есть, простите, на этот раз герой зовется Гарри Таскер. Впрочем, нам это, пожалуй, без разницы, потому что он настолько засекреченный правительственный суперагент, что имя роли уже не играет. Главное, что спасти мирное население от очередной волны терроризма может он и только он.

Первый уровень

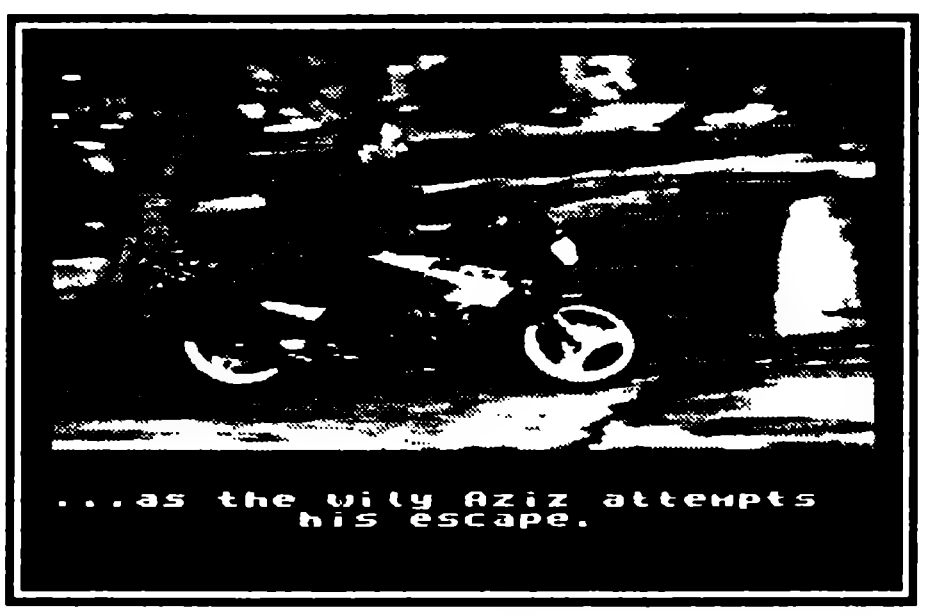


Вы ищете магнитную карточку и разыскиваете компьютер, из которого ваши коллеги выкачают информацию о террористической организации, просочившись в огромный особняк, принадлежащий Джамалу Халеду, финансирующему «Джихад». Естественно, здание кишит террористами, а также просто гостями, приглашенными провести приятный вечер. Непонятно, на кой ляд вас по-

несло устраивать шоу на мирной вечеринке с пепси и фантой вместо того, чтобы дождаться, пока все разъедутся или заснут, но уж коли так невтерпеж спасти родную страну от угрозы ядерного нападения, то придется поработать. Все гости оттянулись на славу, получив на свою голову вместо фешенебельного фуршета перестрелку по полной программе. Если кто выживет, всю жизнь будут вспоминать ваше появление, внукам рассказывать вместо сказки на ночь, после чего внуки будут расти полными дебилами. А лучше всех повеселятся, конечно, те из гостей, в которых вы попадете, промахнувшись по какому-нибудь особо верткому террористу. Вам, правда, при этом будет не до смеха, ибо, замочив троих законопослушных граждан вместо закононепослушных, вы потеряете жизнь и начнете этап с самого начала.

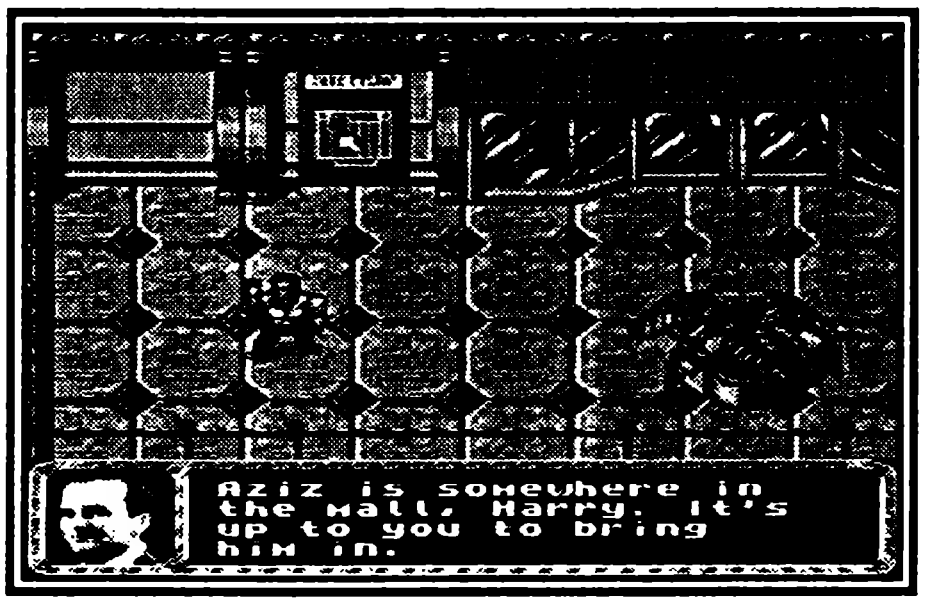


А в самом начале лежит автомат «УЗИ» и две обоймы, по пятьдесят патронов в каждой. Есть еще, как говорится, порох в пороховницах! После того как подниметесь по первой лестнице, убейте охранника, зайдите за шкаф и нажмите крестик джойстика вниз. Вы выйдете на улицу, где лежат огнемет и канистра с бензином к нему, только что без записки типа: «Милому агенту от неизвестной поклонницы». Не теряйтесь, это действительно специально для вас приготовлено, пригодится в домашнем хозяйстве. Подберите их и неситесь вниз по склону до микроавтобуса, где вас с нетерпением ждут коллеги-советчики (при этом, естественно, ярые антисоветчики) Альберт «Гиб» Гибсон и Спенсер Трилби. Они сообщат вам код на второй уровень (LHXJFHY).



Второй уровень

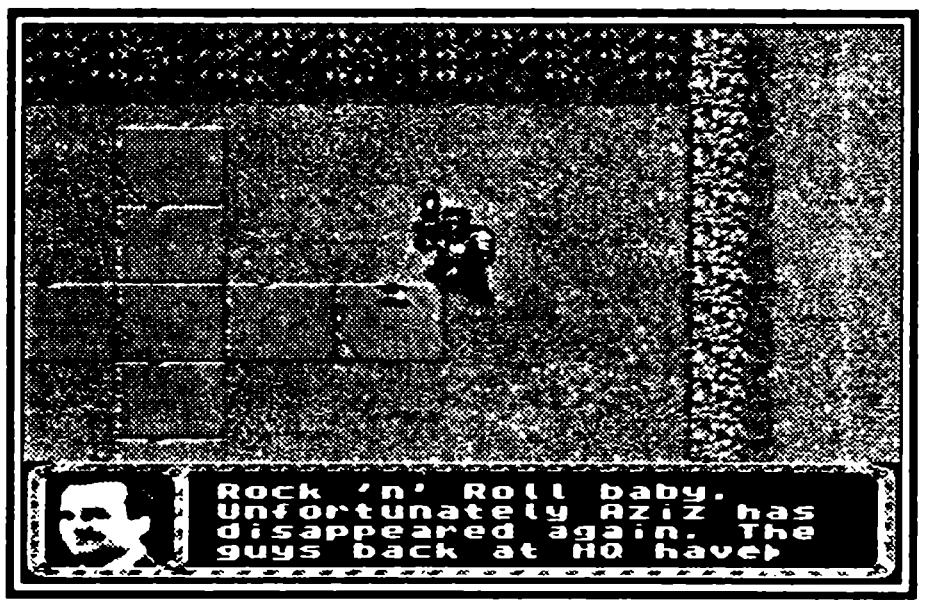
Какая проза! Только и делов-то, что добраться до босса и замочить его. Если найдете «УЗИ», вы — молодец, если не найдете — он на втором этаже справа. Экономьте патроны, они вам еще пригодятся, когда настанет время, изрешетить босса, так что пока стреляйте из винчестера, то есть ружья. Поднявшись на третий этаж и дойдя до первого узкого коридора, ведущего вниз, не поленитесь пройти его до конца. И усердие ваше будет вознаграждено! Потому что именно там завалялась такая полезная штука, как аптечка, которая восполнит вам ровно половину потерянной энергии. А вот самого босса вы найдете в туалете, да-да, мне тоже пришло в голову, что некоторые популярные политики немножко поиграли в эту игру и теперь ждут



не дождутся, когда им представится возможность замочить террориста прямо в сортире на самом деле. Доигрались! Но вернемся, однако, к нашим баранам, то есть к героям, то есть к доблестному Гарри, то есть к вам. Заходите вы, значит, в туалет по своим делам, убиваете на всякий случай двоих террористов, чтобы не мешали, и начинаете расстреливать двери кабин, из которых выходят бандиты, которые собрались здесь, очевидно, на совещание. Вскоре появится мужик с винчестером, это и есть босс, которого надо замочить прямо в сортире, что вы и делаете, после чего получаете код на третий уровень (JKVGHKW).

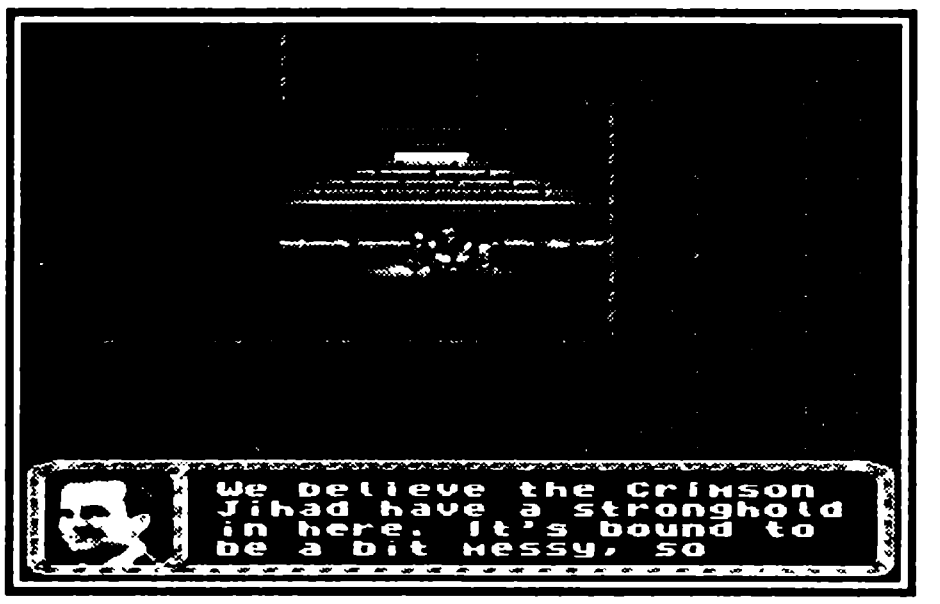
Третий уровень

Это парк, в конце которого вам предстоит победить еще одного наемника — Азиза. Чтобы добраться до него, вам придется разыскать три ключа, чтобы открыть ими три двери. Эти ключи хорошо охраняются. Будьте осторожны с пулеметчиками в желтых костюмах. Убивайте их из винчестера, отходя назад и уворачиваясь от пуль. Также не забывайте о террористах в бронежилетах синего цвета, они тоже должны получить свою долю свинца. Рядом с первой дверью лежит жизнь в виде греческой буквы «омега». Босс этапа довольно крут — стреляет из пулемета, гранатами швыряется. Вы, в свою очередь, используйте автомат, патроны к которому вы тщательно сохраняли весь этап. Стреляйте, отходя назад и уворачиваясь от огня босса. Почаще используйте прыжки. Если вы еще живы, то вот вам код на четвертый уровень: KFDFGJV.



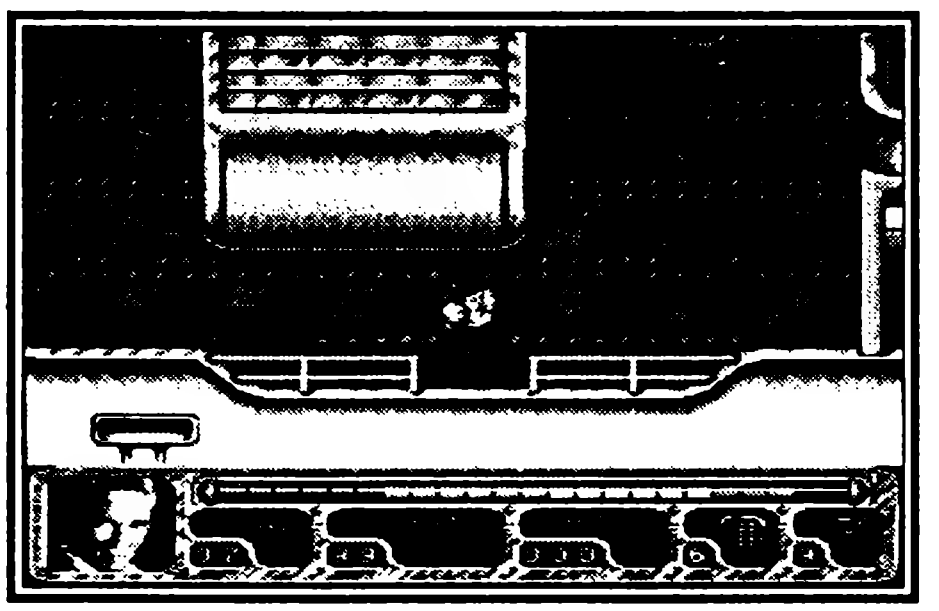
Четвертый уровень

Вы в метро. Здесь вы должны найти рычаг, при помощи которого вряд ли вам, при всем желании, удастся перевернуть мир, но поезда обесточить можно. После чего вы безболезненно переберетесь через пути в начале уровня и дойдете до боссов. Одна хитрость — что-



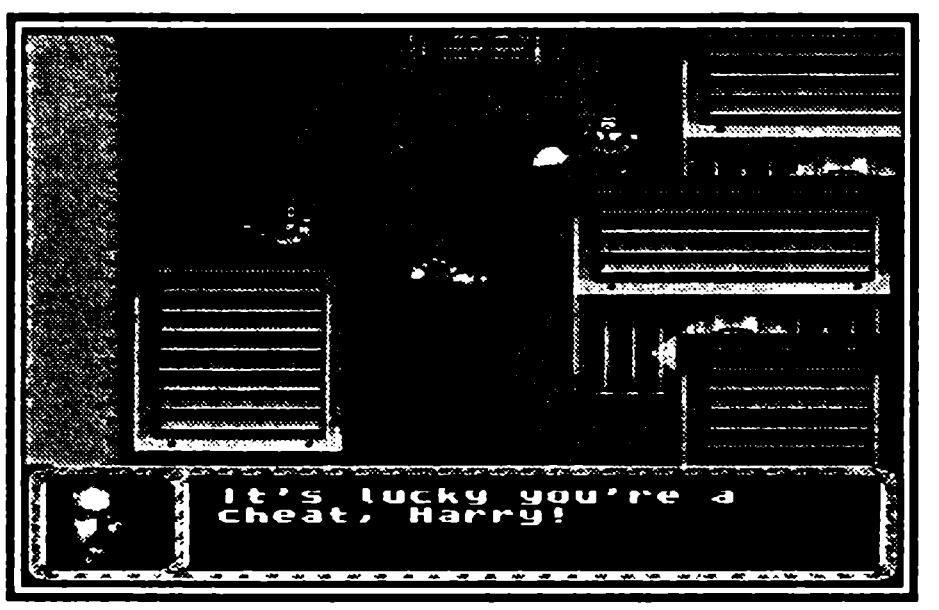
бы не бродить в потемках по всему уровню, теряя при этом кучу времени и жизней, дойдите до места, где в правом верхнем углу стоят два огнеметчика. Убейте одного, стреляя по диагонали, пойдите по стенке справа, убрав второго огнеметчика тоже, и, найдя скрытый в правой стене проход, пройдите до конца. Там вы найдете рычаг и жизнь.

Вернитесь обратно, выключите электричество, подойдя к коробке с двумя лампочками. Пройдите через пути и дойдите до босса. Встаньте в правый нижний угол и, стреляя по ящикам из «УЗИ», взорвите его. Заодно взорвется определенное количество террористов и дышать станет немного легче. Точно так же разберитесь и с боссом в левом углу. Затем добейте террористов, и этап завершен. За это вам причитается конфетка, то есть код пятого уровня, фантик GKXGHJW.



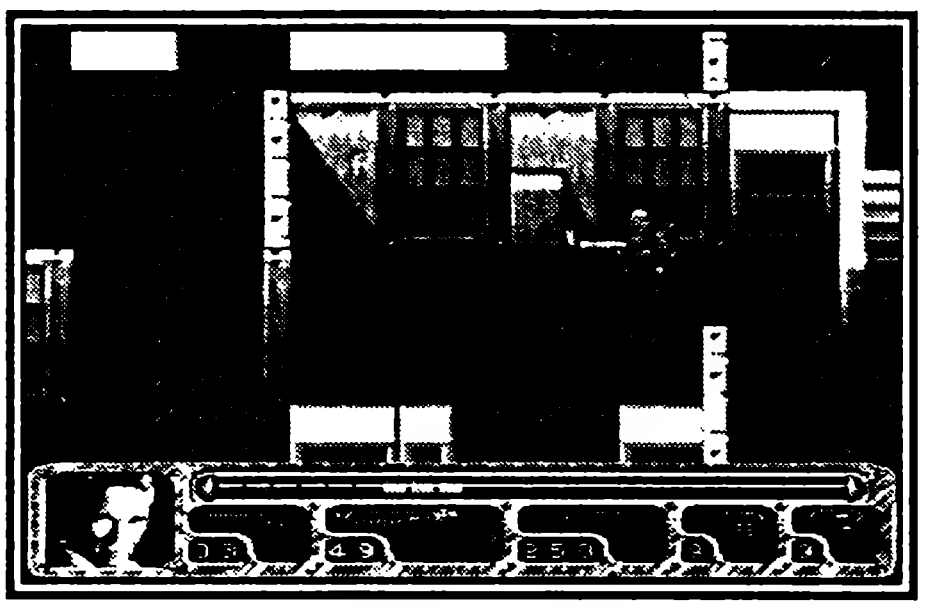
Пятый уровень

В ту гавань заходили корабли, корабли, большие корабли из океана, то есть вы в порту. Здесь вам нужно взорвать двенадцать ящиков с бомбами, чтобы проклятым террористам нечем было кидаться в приличных людей стало. И музыка здесь какая-то тихая и нудная, да и сам этап длинноват. Так что стоит первым делом залезть в OPTIONS и выключить музыку. Будете долго и занудно выполнять особо важное задание в полной и торжественной тишине. Дойдя до бочек, на месте которых останутся гранаты, не спешите дойти до ручки, это вы всегда успеете, а лучше сходите налево, между ящиками, хоть какое-то развлечение. Тем более, что найти огнемет и кучу патронов всегда приятно. Маленький мальчик нашел огнемет, больше на этом уровне, как говорится, ни один террорист не живет. Когда же вы, наконец, отыщете и уничтожите свои желанные двенадцать ящиков, вас немедленно перенесут на корабль, где ваша благородная миссия подрывника получит достойное продолжение, если вам удастся найти и взорвать еще три ящика, ну сущий пустяк по сравнению с теми двенадцатью, которые уже уничтожены. Один из них находится на палубе, где лежит и жизнь, никому, кроме вас, ненужная, но приятная и полезная. Последний ящик на носу корабля, но и народу там хватает. Так что не расслабляйтесь раньше времени, иначе так и не получите заслуженный код на шестой уровень (DLQJPGY).



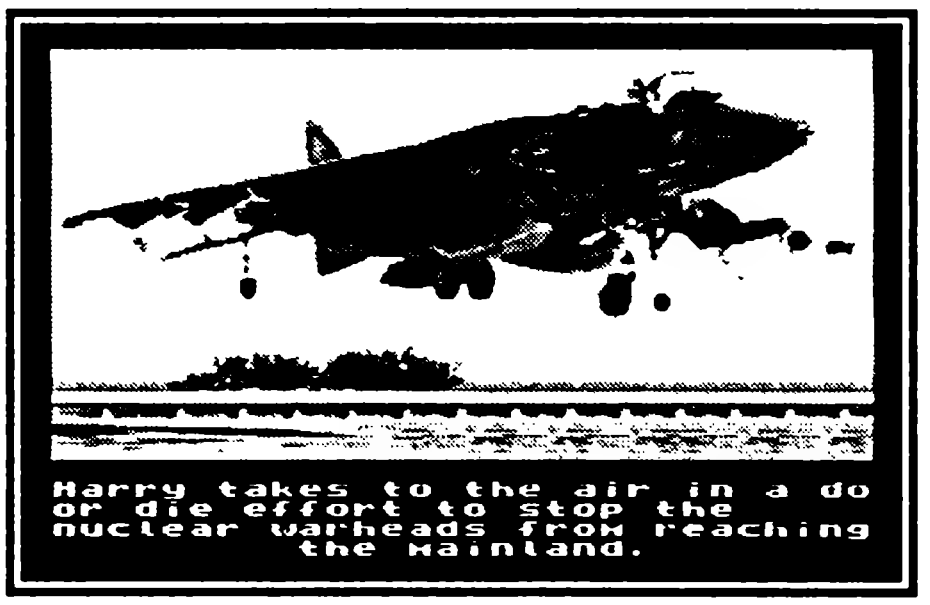
Шестой уровень

Вы в Китае. Вам требуется найти три ключа от взрывателя ядерной бомбы и в доме на верхнем этаже обезвредить ее. Сначала вверху найдите ключ, а затем через дверь спуститесь в подвал. В подвале найдите ключ от двери и ключ к бомбе. Если вы набрели на узкий коридор, ведущий вправо, в конце которого лежит аптечка, то имейте в виду, что здесь еще и тайничок расположился. Пройдите вверх сквозь стену и выйдите на улицу, типа подышать свежим воздухом, а совсем не за огнеметом и канистрой, которые вы просто случайно подобрали, чтоб добро не пропало, мало ли что на этих китайских улицах раскидано. Как только соберете все ключи, вылезайте на поверхность, нечего зря по подвалам шастать, только будьте поаккуратнее с ракетчиками. Не жалейте огнемет, используйте его почаще, горючее, конечно, жалко, но он очень эффективен против всяких нехороших дядей. Найдите ключ к бомбе и отправляйтесь в дом. Там отыщите третий ключ к бомбе и отправляйтесь обезвреживать ее, родимую, по длинному коридору на верхнем этаже. Как только вы ее обезвредите, получите код седьмого уровня NMTJSKC.

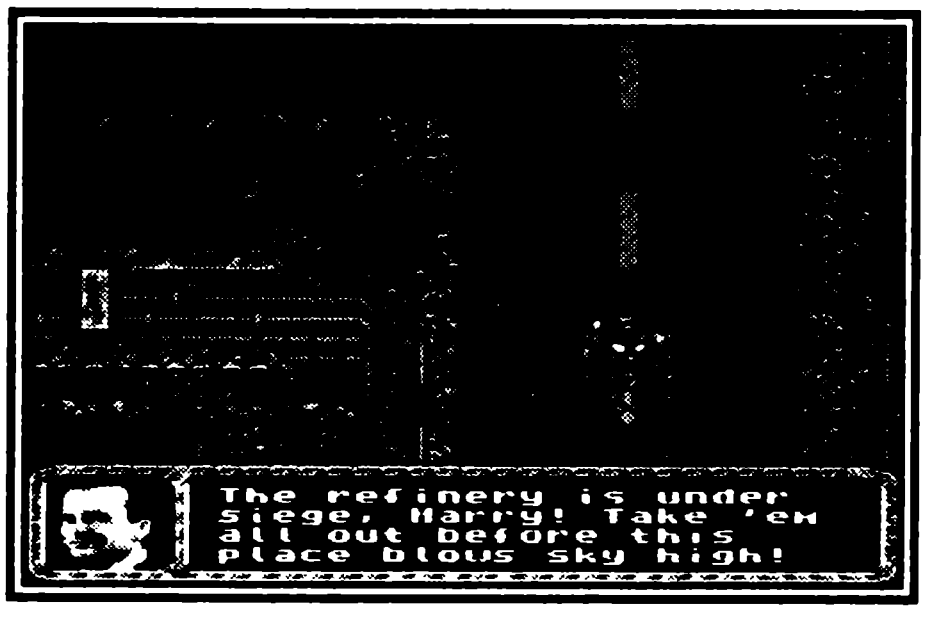


Седьмой уровень

Это завод. На нем засели террористы, но до него еще нужно добраться. Дорога непроста, но усеяна не столько костями мертвыми, сколько всякими полезными призами. На заводе вам придется разыскать четыре магнитных карточки. Чтобы не тратить зря личное время, стоит применить одну маленькую хитрость. В начале завода дойдите до первого коридора, пойдите вверх, а потом вниз вдоль левой стены, стреляя вниз и влево наискосок. Как услышите стук да гром, не пугайтесь, это как раз тот взрыв, который вам помогает, потому что теперь вы без всяких проблем проходите секретным проходом и находите альфа-, бета-,

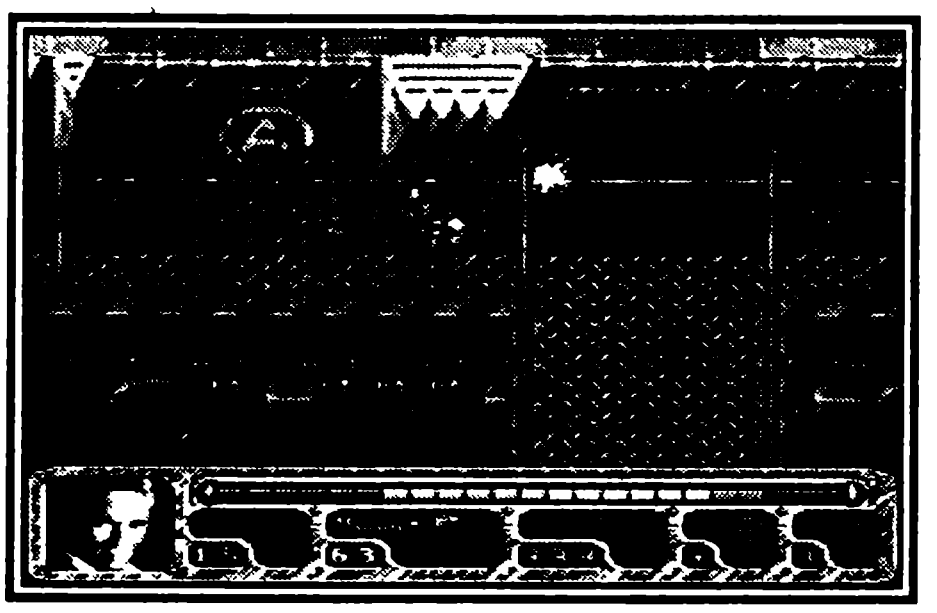


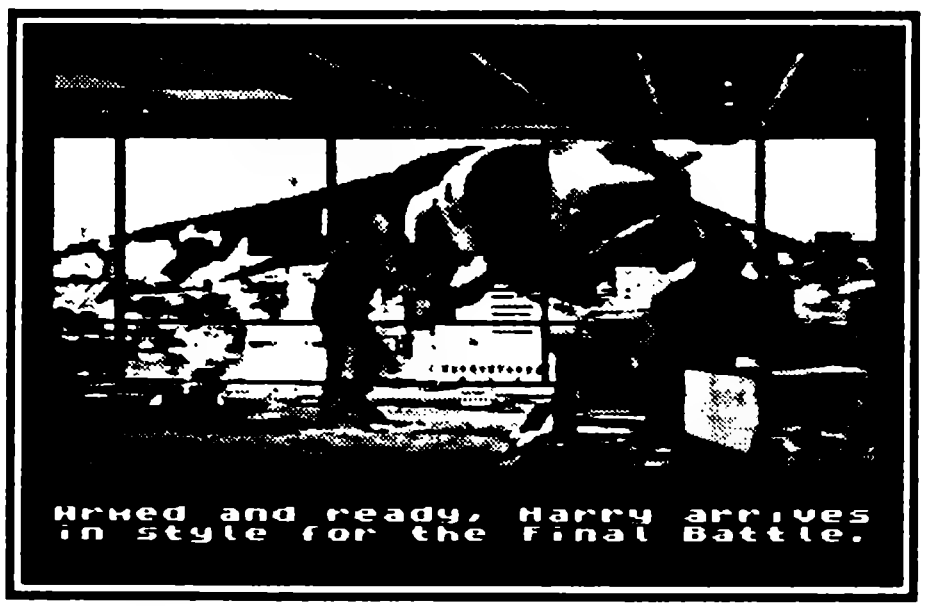
гамма- и дельта-карточки. Войдя в дверь-альфа, взорвите бочки и пройдите влево через стену. Там будут лежать боеприпасы к винчестеру и огнемету. А сам огнемет находится в нижней части бета-уровня. Пойдите вниз, и увидите трубы, ведущие влево, двигайтесь по ним до конца и нажмите крестик джойстика вниз. Там вы увидите бочки, взорвав которые, вы обнаружите свой любимый огнемет. Дойдя до босса, жарьте всех террористов подряд из огнемета, ибо всякая полезная вещь должна иметь применение в хозяйстве. Если вы их хорошо поджарили, то вот вам код на восьмой уровень: KWSKTWK.



Восьмой уровень

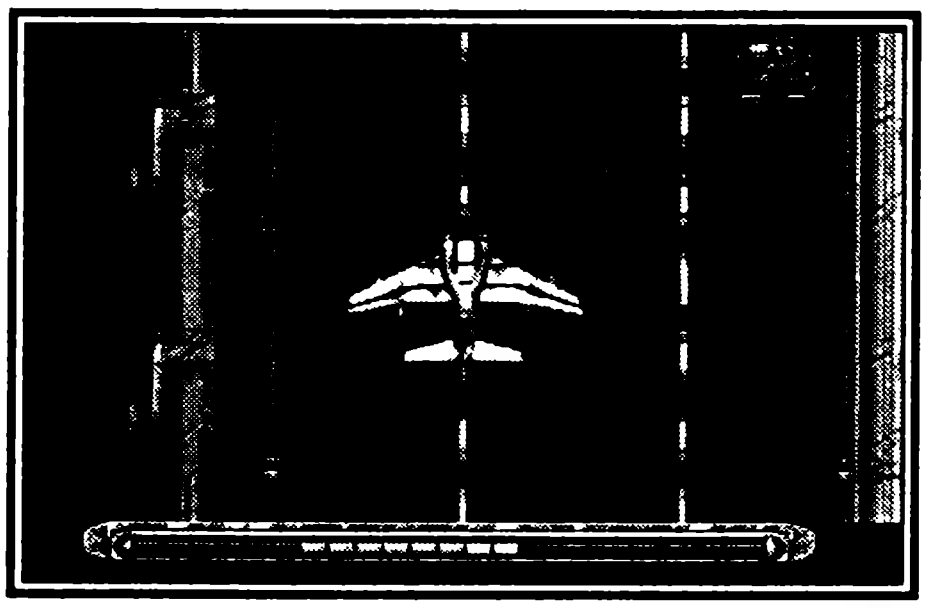
Истребитель. Уровень очень легкий, но очень интересный. Вы, летя на истребителе, должны уничтожить три машины, помеченные значком радиоактивности. Старайтесь расстреливать вражеские машины без промедления, а то они вас просто замучают стрельбой из всяких автоматов и гранатометов. Если эти три экологически вредные машины не доедут до конечного пункта, то вам дадут код на девятый уровень (LXRJSVJ).





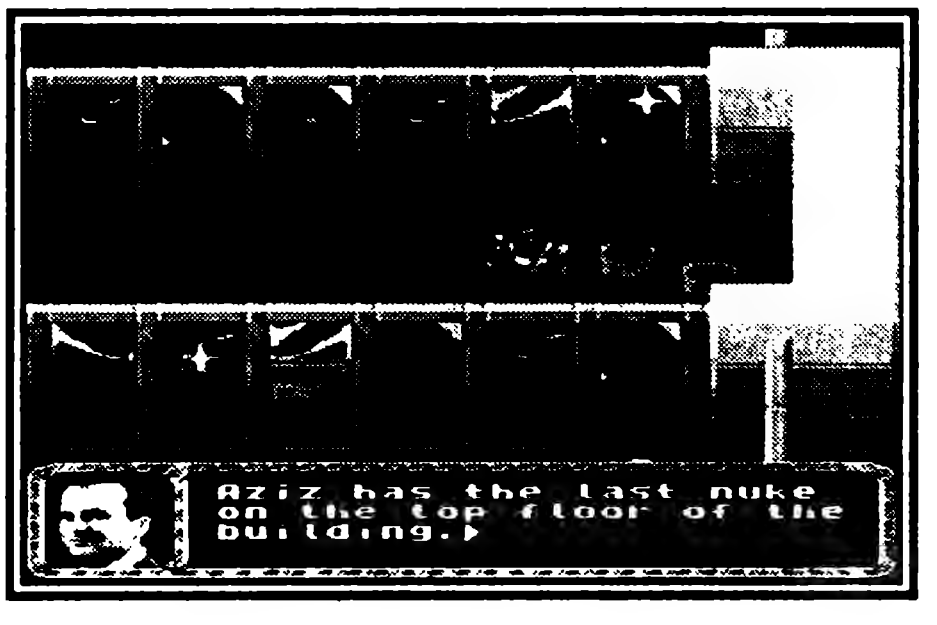
Девятый уровень

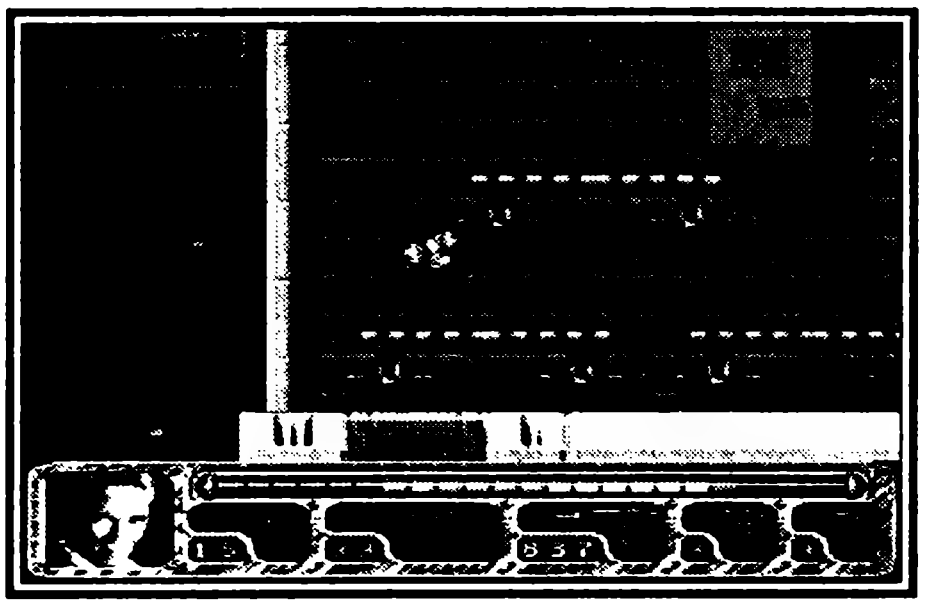
Это есть ваш последний и решительный бой. Прямо в небоскребе, между прочим, как и положено у американцев. В самом начале вас поджидают два огнеметчика. Пройдите влево, поднимитесь этажом выше, заберите «УЗИ», с которым как-то веселее. Когда дойдете до стола, за которым видна жизнь, не тяните сразу руки, опасаясь протянуть ноги, а просто пальните разок пониже стола вправо. Взорвется ящик, который злостно перекрывал проход к жизни и к аптечке. Пройдя третью лестницу, вы обнаружите очередной огнемет. Из которого, добравшись до босса, сперва сделайте хорошо прожаренный антрекот, приме-

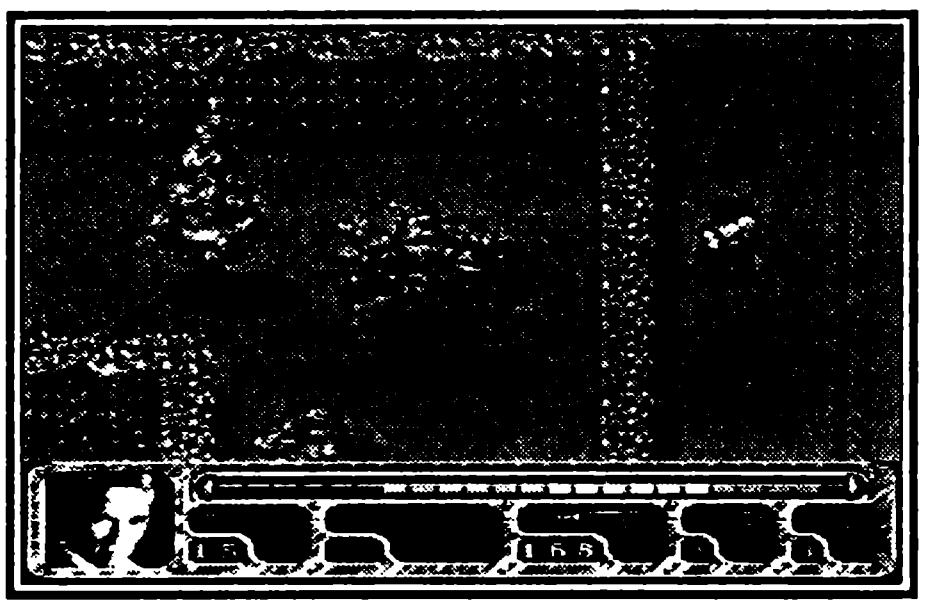


нив огнемет, а потом добивайте его из винчестера до полной готовности. Когда босс окончательно превратится в жаркое, вы получите код? Нет уж, хватит с вас кодов и новых уровней, получайте заслуженный отдых, потому что с «Джихадом» покончено окончательно и бесповоротно. Заодно вы как-то мимоходом спасли пол-Америки и свою дочь Дэйну. Так что самое время показать всем, что особо крутые суперагенты умеют не только стрелять и взрывать, но и танцевать танго, причем не с кем попало, а исключительно с собственной женой. И танцует эта пара, между прочим, очень даже профессионально!

Так что стоит попробовать себя, любимого, на роль Арнольда, тем более для этого не надо ехать в Голливуд, учить английский, заниматься всякой актерской чепухой и пробивать себе дорогу. Дойдите до магазина, купите картридж и спасайте Америку хоть до посинения. Дешево и сердито!

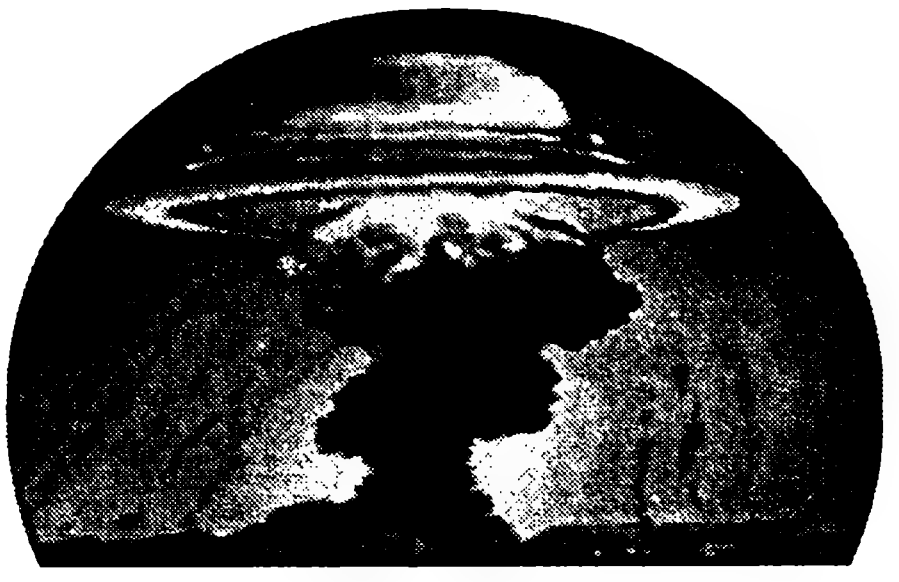






Управление в игре

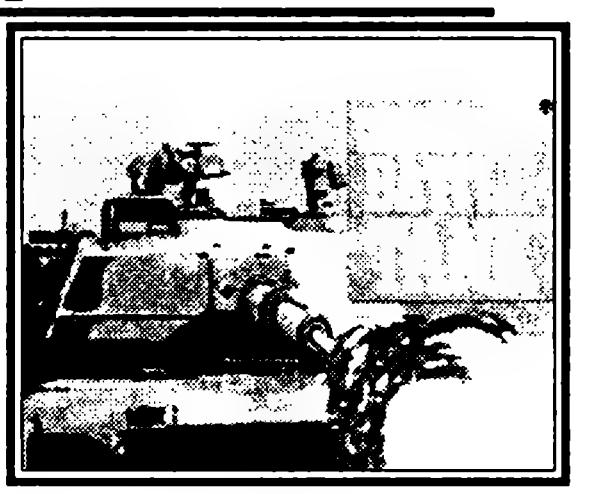
A — замок.
B — выстрел.
C — прыжок.
X, Z — переключение оружия.
На самолете:
A — ракеты.
B — пулемет.



КОДЫ

ABRAMS BATTLE TANK

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Рейтинг★★★★★★



Неуязвимость:

Во время демонстрации нажмите **B,B,C,B,C, C,C,B,C,B,B,C.**

Умный танк:

Когда вы поворачиваете башню, прицел (направление, в котором башня смотрит на врага) сдвинется, но направление движения самого танка останется тем же. В битве это очень полезно, поскольку вы не подставляете корму и борта.

ADDAMS FAMILY

Ocean/Acclaim • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

?1H1T, ?&91Z, V&S1H,VDHK4, VLKKV, V&S1H, &1YK4, LG#9P, L?SR4, B9SR7, BGY1F, B?Z9B, LLJ9#, BLH1S.

AERO THE ACRO-BAT 1

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Экран установок игры:

На экране **START/OPTION** нажмите **C, A, →, ←, C, A, →, ←**. Идите на первый уровень и, когда появится Аэро, сделайте в игре паузу. Нажмите **↑, C, ↓, B, ↓, A, →, B**. После набора кода нажмите и удерживайте **A** и **C** до тех пор, пока не появится экран установок.

AERO THE ACRO-BAT 2

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

В меню игры войдите в Options и прослушайте 8, 4, 19, 7 1 звуки. После такой комбинации экран вздрогнет. Начните игру и остановите с помощью кнопки Pause. Если нажать **↓, A+ C** то вы увидите таблицу, где можно выбрать уровень игры.

Пароли этапов:

2 - Zero, Aero, Aero, Batasha;
3 - Batasha, Batasha, Zero, Alter Aero;
5 - Dr. Dis, Ektor, Batasha, Aero;
6 - Ektor, Alter Aero, Dr. Dis, Zero.

AFTER BURNER 2

Sega • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★

Выбор уровня:

Когда на экране появится заставка со словами «**START/OPTIONS**», одновременно нажмите и удерживайте на пульте кнопки **A,B,C** и дважды нажмите **START**. Выбирайте любой уровень (вплоть до двадцатого) клавишами **←** и **→**.

Дополнительные ракеты :

Удерживайте ниже перечисленные клавиши во время дозаправки и увеличите общее количество ракет до ста:

Раунд 3:	←	и	B	Раунд 13:	← и B
Раунд 5:	→	и	B	Раунд 16:	→ и B
Раунд 9:			B	Раунд 19:	B
Раунд 11:	→	и	B	Раунд 21:	→ и B

AIR DIVER

Asmik • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★

Неуязвимость:

Выведите на экран карту и установите курсор в то место, где нет врагов. Держи **START** и нажмите **A, B, C, B, A, A, B, C, B, A, B**. Держи **START**, пока не начнется игра.

Если нажать кнопку **START** совместно с нажатием еще одной кнопки, то вы сможете выбрать этап:

удерживая **A** - бой с самолетом аса-противника;
удерживая **B** - поразить базу;
удерживая **C** - сражение с последним боссом.

AISLE LORD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выберите режим **CONFIGURATION** и поставьте курсор на «**SE NO**». Затем нажмите кнопки в следующей последовательности: **A, B, C, C, B, A, B, A, C, A, C, B, A**. Экран начнет мерцать. Тогда выберите команду «**INITIAL START**», и вам не придется участвовать ни в каких сражениях.

ALADDIN

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★★

Переход с этапа на этап:

Наберите в паузе **A, B, B, A, A, B, B, A.**

Вечная жизнь, бесконечные яблоки и т. д. :

В Options набрать **A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B**

ALIEN 3

Acclaime/Probe/Arena Entertaiment • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Это опасное приключение по бесконечным коридорам космической станции с целью уничтожения жестоких инопланетян. В игре 18 уровней.

Переход на другой уровень:

Используя пульт № 1, войдите в экран OPTIONS, затем на пульте 2 нажмитете **C, ↑, →, ↓, ←, A, ↑, →, ↓.**

После звукового сигнала можно начать игру. На пульте 1 поставьте игру на паузу и нажмите **C, A, B.** Экран станет зеленым. Снимите игру с паузы и вы перейдете на другой уровень.

ALIEN SOLDIER

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

2 - 3698	8 - 4569	14 - 2623	20 - 2878
3 - 0257	9 - 8091	15 - 6325	21 - 3894
4 - 3745	10 - 8316	16 - 7749	22 - 4913
5 - 7581	11 - 6402	17 - 3278	23 - 2852
6 - 8790	12 - 9874	18 - 1039	24 - 7406
7 - 5196	13 - 1930	19 - 1962	25 - 5289

ALIEN STORM

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

5Неограниченное количество жизней:

Выберите в качестве героя Скутера. Когда ваша жизненная энергия подойдет к нулю , самоуничтожьтесь. Так вы сможете продолжать игру до бесконечности.

ALISIA DRAGOON

Game Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

После того как исчезнет логотип «SEGA», нажмите **A**, затем нажмите **B** и держите кнопку , пока Гайнакс не исчезнет с экрана. Теперь нажмите **C** и нажмите **START**, когда на экране появятся звезды. Вы услышите звон. Теперь во время игры, нажимая **C**, вы сможете пропускать нежелательные уровни.

Восстановление здоровья :

Нажмите **A** на втором пульте , затем нажмите и удерживате ↑ на первом и нажмите **B** на втором.

Увеличение громовой магии:

Нажмите **A** на втором пульте, затем нажмите и удерживайте ← на первом и нажмите **B** на втором.

Увеличение силы магии и количества очков за попадание:

Нажмите **A** на втором пульте , затем нажмите и удерживайте → на первом и нажмите **B** на втором.

Усиление громовой магии:

Нажмите **A** на втором пульте , затем нажмите и удерживайте **B** на первом и нажмите **B** на втором.

Покадровый просмотр:

Нажимайте **A** на втором пульте, чтобы сменять кадры.

Отключение режима замедления:

Нажмите **B** на втором пульте.

ALTERED BEAST

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Выбор персонажа:

Во время заставки держите джойстик в положении ↙ и нажмите **A, B, C** и **START**, чтобы выбрать персонаж (Волк, Медведь, Тигр и т. д.).

Бесконечные жизни :

Нажмите **START** и **A** во время появления заставки на экране , чтобы начать новую игру с того места , где вы закончили предыдущую.

Дополнительные опции:

Нажмите **START** и **B** для вызова на экран меню опций.

Выбор драки:

Чтобы выбрать уровень сложности, удерживайте **B**, когда нажмете на **START**. Появятся заставка и меню выбора, которые дадут вам возможность выбрать степень сложности, количество жизней, с которыми вы начнете игру, и силу.

Звуковой текст:

Чтобы прослушать все звуки игры, одновременно нажмите клавиши **A, C, →, START** и **↑** на пульте.

100000 бонусовых очков в любом раунде игры :

Убей первого, второго и третьего волка, которые нападут на вас. В то же время попытайтесь схватить все три шара, которые превращают вас в оборотня. Если это удастся, получите сто тысяч бонусовых очков, правда, лишь в том случае, если убьете Нефа в конце раунда. Если все шары вам собрать не удастся, то на этом уровне Неф в босса не превратится и за победу над ним вы получите только пятьдесят тысяч очков.

ANIMANIACS

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли для пропуска уровней игры (персонажи обозначены первыми буквами имени, __ пустая клетка):

Для легкого режима пропуск первого уровня: Y W - --- D - -.

Для нормального режима :

пропуск первого уровня: DDD --- Y W - ;

пропуск первого и второго уровней: Y D - --- - Y - ;

пропуск первого и четвертого уровней: --- Y - - Y - - ;

финал: W Y - Y - - - Y - .

Для сложного режима:

пропуск первого уровня: Y Y D Y - - W Y - ;

пропуск первого и четвертого уровней: W Y D Y - - D Y - ;

пропуск первого, второго и четвертого уровней: W W D Y - - - W - ;

пропуск первого, второго, третьего и четвертого уровней: - D D Y - - D Y -.

ANOTHER WORLD (OUT OF THIS WORLD)

Virgin/Delphine Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Коды уровней:

2-HTDC	5-XDDJ	8-KLFB	11-TFBB
3-CLLD	6-FXLC	9-DDRX	12-TXHF
4-LBKG	7-KRFK	10-BRTD	13-CKJL
			14-LFCK

ARCH RIVALS

Flying Edge • Количество игроков 1 • Спорт • Рейтинг★★★

Получение мяча перед началом игры :

В раздевалке нажмите **A** и, удерживая ее, нажмите **START**.

Получение мяча после перерыва:

Нажмите **A** и удерживайте ее до начала игры.

ARCUS ODYSSEY

Renovation Products • Количество игроков 2 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли, дающие героям необходимые для прохождения игры силы:

Jedda

Уровень 2: KDEEEBHDZC
Уровень 3: KGEUEEGHS2
Уровень 4: K4EEMWTIDQ
Уровень 5: K4EEM4TPU3
Уровень 6: K4EEM4TTVC
Уровень 7: K4EEM4TXOH
Уровень 8: K4EEM4TZHM

Erin

Уровень 2: KDMEEBHCZK
Уровень 3: KGMEEEGGSU
Уровень 4: K4MEEWLK1I
Уровень 5: K4MEE4TOU3
Уровень 6: K4MEE4TSVC
Уровень 7: K4MEE4TWOH
Уровень 8: K4MEE4TYHM

Diana

Уровень 2: KDUEEBHDRS
Уровень 3: KGU2EEGHSU
Уровень 4: KOUEUWLI1Q
Уровень 5: KOUEU4LPM3
Уровень 6: KOUEU4LTNC
Уровень 7: KOUEU4LXWH
Уровень 8: KOUEU4LZ5M

Bead

Уровень 2: JD2EEBHABZ
Уровень 3: JG2MEEGEKL
Уровень 4: OG2EEOTI1Q
Уровень 5: OG2EE4TP2F
Уровень 6: OG2EE4LQFC
Уровень 7: OG2EE4LU4H
Уровень 8: OG2EE4LOXM

В режиме двух игроков можно комбинировать эти пароли, но только тогда, когда каждый игрок использует одни и те же коды.

Удвоение предметов:

Для того, чтобы получить двойное количество предметов, нужно начать игру в режиме двух игроков и сразу же избавиться от одного из них.

ARNOLD PALMER TOUR GOLF

Sega • Количество игроков 1 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Спрятанная игра:

Если вы затратите более чем 100 ударов на прохождение одной лунки, то на экране появится надпись GAME OVER. В этом случае нужно нажать кнопки **A, B, C** и одновременно с этим перевести джойстик в верхнее положение с тем, чтобы получить доступ на спрятанный уровень - мини версию FANTASY ZONE.

Суперудар:

При вводе своего имени наберите EVE и вы сможешь совершать прицельные удары на большие расстояния.

Тайный турнир:

Возьмите с собой любимые клюшки и используйте пароль для встречи на тайном турнире с опытными игроками: введите строчное «f» на всю длину верхнего ряда экрана и «9» на всю длину нижнего ряда.

Пароли турнира:

Пароль для игры в шестом раунде, где вы - чемпион с 340000 долларами, силой 7, техникой 7 и уровнем 4: EIA+ CpJ0 KAFU 7BEU VAqC RGSM pk4E gol8 LrHo.

Следующий пароль позволяет попасть на восьмой раунд в качестве лидера турнира с 348000 долларов, силой 7, техникой 7, уровнем 4: BIJ- Pyo3 IIFA Vuq4 aPCC Rcao SU8E goUI a4TO.

Пароль для девятого раунда. У вас 358000 долларов, сила 7, техника 8, уровень 4. Пароль: BhMu +TI- qCBR +g0L KdIK SWK5 W44A EIY7 XxWa .

Пароль, позволяющий вам попасть на десятый раунд вторым лидером с 372000 долларами, силой 8, техникой 9, уровнем 4 : Fifp 5+D3 CCEE -08D KXIg TC6e GJIQ NJEQ RFXC.

ARROW FLASH

Renovation • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Неуязвимость:

В режиме выбора установок замените Arrow Flash с Stock на Charge. Дождитесь демонстрации игры, просмотрите ее до конца, затем нажмите на START. При каждом нажатии кнопки C (более 3 секунд)вы будете неуязвимы 10 минут.

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

Core Design • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

1 - INSULA
2 - CONDOR
3 - VIENNA
4 - AVALON
5 - DULCIS

ATHLETE POWER

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Максимальное количество жизней: DJYNROTPX7.

AWESOME POSSUM

Tengen • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Секретное меню:

После окончания первой мелодии нажмите **C, B, C, ← + B, C.** Если все сделано правильно, вы услышите звук, после чего нажмите **A**. В этом меню можно установить неуязвимость и бесконечную жизнь.

B.O.B.

Electronics Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2 171058
Уровень 4 472149
Уровень 6 272578
Уровень 8 265648
Уровень 10 583172
Уровень 12 103928
Уровень 14 775092

Уровень3 950745
Уровень 5 672451
Уровень 7 652074
Уровень 9 462893
Уровень 11 743690
Уровень 13 144895
Уровень 15 481376

BACK TO THE FUTURE 3

Arena/Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★

Выбор уровня:

Сделайте паузу в игре, держите A и нажимай ↑, ↓, ←, →.

BARKLEY: SHUT UP AND JAM

Accolade • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли:

Уровень 2 - 3MJK 1VZ3
Уровень 3 - 3MGH 2VVW
Уровень 4 - 3MQR 2X9M
Уровень 5 - 3MNP 21?N
Уровень 6 - 3MST ?161
Уровень 7 - 3MBS ?208

BARKLEY: SHUT UP AND JAM 2

Accolade • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли:

Во время режима «Exibition» поставьте игру на паузу, выделите строку « Quit» и введите следующие коды:

Зеркальный матч: C, C, C.
Четыре Баркли: B, B, B.
Играть как партнер Баркли:

Blade: **A, A, A**
Dolemite: **A, A, A, A.**
Hamma: **A, A, A, A, A.**
Jim-Pak: **A, A, A, A, A, A.**
Pauly: **A, A, A, A, A, A, A.**
Shuga: **A, A, A, A, A, A, A, A.**
Spider: **A, A, A, A, A, A, A, A, A.**
Bongo: **A, A, A, A, A, A, A, A, A, A.**

BATMAN & ROBIN

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Общие советы:

Синие и оранжевые изображения Бэтмена - повышают мощность огня.
Оранжевые изображения Бэтмена - мощность огня становится ураганным.
Сгусток энергии - быстрое восстановление энергии.

Выбор этапа:

В режиме пауза нажмите **B, A, ↓, B, A, ↓, ←, ↑, C.**

BATMAN FOREVER

Acclaim • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Секретное меню:

На экране меню установите курсор на PLAY THE GAME и наберите следующий код: **←, ↑, ←, ←, A, B.**

Суперудары и прочие возможности:

Для Batman'a

усыпляющее - →, ↓, B
оглушающая бомба - →+A
усыпляющее - держа MODE →, ←, →, A
наводящее - ↓, →, B
связывающее - ↓, ↓, ↓, A
блокирующее - ↓, ↓, ↓ , B
приклеивающее - держа MODE →, →, ←, C
поражающее - →, B, →, C
отвлекающее - держа ↓, ↓ (turbo)
сломать шею - →, →, B
суперзащита - B, C быстро
бомба - ↓, →, C
бумеранг - ↓, →, A
скользящее - держа MODE →, →, ←, B
парализующее - →, ↓, C
сдерживающее - →, →, C
удар коленом - →, →, B+ ↑

Для Robin'a

усыпляющее - →, ↓, B
ослепляющее - держа MODE →, →, ←, B
удар коленом -→, →, B + ↑
сломать шею -→, →+B
замедляющее - →, ↓, C
суперзащита - B, C быстро
прибивающее - →, ↓, A
парализующее - →+A
стреляющее - держа MODE →, →, ←, C.

BATMAN: REVENGE OF THE JOKER

Sunsoft • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

В экране заглавия нажмите **START**, затем поместите летучую мышь в опцию «Passcode». Нажмите кнопку **START**. Введите код: 5257. Нажмите кнопку **A**, и в нижней части экрана появится группа символов. Поместите курсор влево над первой цифрой кода. Вводите коды для каждого уровня.

Стадия 1-1 1100	Стадия 1-2 1200
Стадия 1 Босс 1300	Стадия 2-1 2100
Стадия 2-2 2200	Стадия 2 Босс 2300
Стадия 3-1 3100	Стадия 3-2 3200
Стадия 3 Босс 3300	Стадия 4-1 4100
Стадия 4-2 4200	Стадия 4 Босс 4300
Стадия 5-1 5100	Стадия 5-2 5200
Стадия 5 Босс 5300	Стадия 6-1 6100
Стадия 6-2 6200	Стадия 6 Босс 6300
Стадия 7-1 7100	Последняя разборка с Джокером ... 7200

Непобедимость
Во время паузы нажать B и START (работает не на всех картриджах).

BATTLETECH

Imagesoft/Extreme • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2	STJNNN	Уровень 4	BBVLND
Уровень 3	GRBCHV	Уровень 5	BMBRMN

Бесконечное оружие:
BRN521

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

Konami/Tradewest • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★

Выбор уровня игры + 10 жизней в начале игры:

Выбери количество игроков. После загрузки экрана выбора персонажей нажмите ↓, ↑, ↑, ↓, **C, A, B** и **START**. Если все сделано правильно, раздастся звуковой сигнал и появится экран выбора уровней.

BEAST WRESTLER

Renovation Products • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★

Пароли этапов:

Первый уровень (Beginner):

2 (против Voulsine) -	MONSTERRQYQYQMQQQFAQQK;
3 (против Airhohle) -	MONSTERRQYQYQMQQQVAQSA;
4 (против Ventor) -	MONSTERRAAQYQMWQIGAQSU;
5 (против Dycoon) -	MONSTERRAAQYQMWQIGAQCU;
6 (против D-Biton) -	MONSTERRAAAWQMWQPYAQKA.

Второй уровень(World):

1 (против Unknown)-	MONSTERRAAAWQMWQPYAQKA;
2 (против Ulvolos) -	MONSTERRAAAWADRDIHZQEF;
3 (против Allowena) -	MONSTERRAAAWADRDIUZQRM;
4 (против Octii) -	MONSTERRZXAWADRDIUZQRM;
5 (против Ploguraz)-	MONSTERRZXAJADRDIJXQHI;
6 (против Hax -004)-	MONSTERRZXZXADRFDMXQBK;
7 (против Maclha) -	MONSTERRZXZXADRFDIZQKX;
8 (против Ominos) -	MONSTERRZXZXAJRTWKXQVX;
9 (против Blenadan)-	MONSTERRZXZXAJRTWOXQIH;
Финал -	BONILLARWIWIWIFYNOXCD.

BEAVIS AND BUTT-HEAD

MTV/Viacom • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Больница -	t0-e ByjI BKR4L

Улица - 3I2L yxF2e O7GEV
Колледж - zbZs+OGDs159K9
Мир бюргера - -Y+43c-jJiUaVA
Дома - F1xcDJfTo q8Owz
Гостиная (комната Beavis) - aPjDY5fF+DTkrEN
Mall - 7YPP-SU9+SqiPH
За рулем - FECROW6BcpOCVj
1 игрок с оружием - e7EKY iP2qe taVfy
2 игрока с оружием - Js2Nt 9SarV fDTRi
Части билета, деньги - CpB-b gvxhn jAc6Z

BEST OF THE BEST: CHAMPIONSHIP KARATE

Electrobrain • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Максимальная мощь - 445 WVBVHNW
Все противники покалечены - 475 WVBVFPW
Чемпион - 475 WVBBZPW

BIO-HAZARD BATTLE (CRYING)

Sega • Количество игроков 2 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

После загрузки экрана фирменной надписью «SEGA», удерживая нажатой клавишу C, опишите джойстиком полный круг по часовой стрелке, начав с положения ↑ и им же закончив. Потом нажми **START.**

Мощный звездолет:

на экране выбора корабля укажите в верхнем левом углу звездолет и нажмите **A+B+СТАРТ**.

BLACK HOLE ASSAULT

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★

Атака исподтишка:

На экране заставки выберите «Name Entry». Введите имя BIGNET. Выйдите из меню и выберите BIGNET. Игра пойдет как обычно, но теперь, если не хотите сражаться с врагами, нажимайте **START** на втором пульте - и проскользнете мимо противника.

Просмотр:

С помощью этой уловки можно просмотреть все заставки игры. Выберите в меню «Ввести имя» и запишите FOMA, после чего можно начинать игру. Вместо начала игры вы увидите персонажи японских мультфильмов на экране. Выберите любого из персонажей и можете посмотреть одну из интермедий. Для того, чтобы выйти из этого режима, необходимо нажать **RESET**.

Тайный уровень:

В меню выберите миссию «Operation BHA» и введи в нее свое имя AZY. Вы попадете в «Black Ball Assault», являющийся межгалактической версией пинг-понга.

Мгновенная смерть противника:

Для мгновенного уничтожения любого противника запишитесь под именем BIGNET и нажмите **START** на втором пульте во время сражения.

BLOOD SHOT (BATTLE FRENZY)

Domark/Acclaim • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Коды:

Пропуск уровня (в паузе): ..... ↑, A, ↑, A, A, ↓;
Плазменная пушка: ..... ←, B, C, ↓, ↓, →;
Плазменная винтовка: ..... ↑, B, ↑, A, B, B;
Боеприпасы: ..... B, B, B, →, ↓, ←;
Кислород: ..... C, C, B, A, ↓, ↓;
Ракетница: ..... ↑, →, ↓, ←, ↑, →
Красный ключ: ..... ↓, ↓, B, C, ↑, ↑;
Желтый ключ: ..... ↓, ↑, B, C, ↓, ↓.

BOOGERMAN: A PICK & FLICK ADVENTURE

Interplay • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

На экране заглавия нажмите ↑, ↓, ←, →, C, B, A.
Бессмертие (на время): ↑, ↓, ←, →, B, ↑, ↓.
Меню настройки и набор кодов:
В паузе нажмите **B**.

Пароли уровней:

Пароль уровней состоит из портретов ваших врагов.

1 - Троль
2 - Гоблин- шахтер
3 - Пукающий призрак
4 - Носатый гоблин
5 - Гнойное существо
6 - Бугерман
7 - Существо со струпьями
8 - Человек из канализации
9 - Огр

Уровень	Пароль
Flyboy	6 -5- 2- 7
Flatulent Swamps	7 -8 -5 -2
Mucous Mountains	4 -7 -3 -1
Hickboy	3 -4 -3 -5
Nasal Caverns	4 -5 -9 -7
The Pits	5 -7 -3 -6
Deodor Ant	3 -7- 1 -2
Revolta	1 -2 -4 -3
Pus Palace	5 -6 -3 -5
Boogerville	7 -3 -8 -6
Booger Meister	5 -8 -6 -2

BOY SOCCER TEAM 3

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★

2	AL555	555AE	ARAAA
	AAAAB	AAAAA	AABSA
3	AP555	555AE	BBAAA

	AAAAB	AAAAA	AABSA
4	AT555	555AE	BTAAA
	AAABB	AAAAA	AADYA
5	AX555	555AE	CEAAA
	AAA8R	AAAAA	AAFEA
6	A5555	555AE	CEAAA
	AAA8R	AAAAA	AAH0A
7	CD555	555AE	DQAAA
	AAAAA	AAAAA	AAA0A
8	CL555	555AE	EAAAA
	AAAAQ	AAAAA	AABCA
9	DH555	555AE	FBAAA
	AAISA	IAAAA	AAFGA
10	DNYP5	555AE	GBAAA
	AAITA	KAAAA	AAMWA
11	DRYFD	555AE	GRAAA
	AAMTA	KAAAA	AACAA
12	DVYFC	QX5AE	HBAAA
	AAMTA	KAAAA	AAGKA
13	DZYFC	QSKAE	HRAAA
	AAMTA	KAAAA	AAKUA
14	EFYFC	QSCAE	ISAAA
	AAUTA	KAAAA	AAMAA
15	FRYFC	QSCAE	ISAAA
	AAZLA	KAAAA	AAP0A

BUBBA'N'STIX

Core Design • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

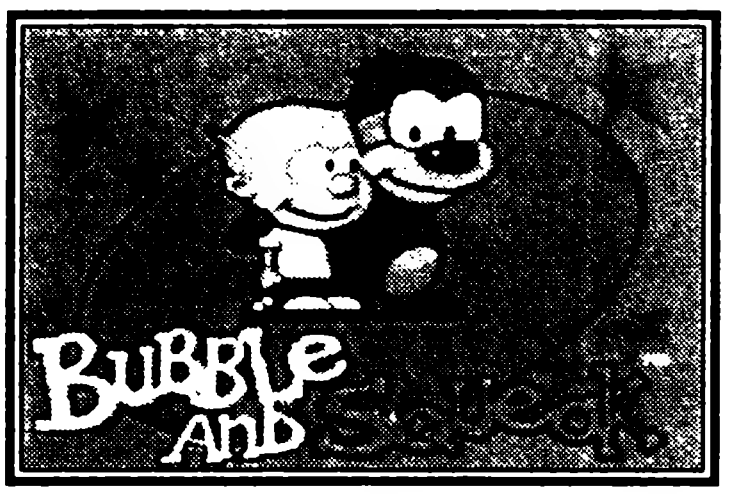
	Вариант 1	**Вариант 2**
Уровень 2:	V!7P95!MKS	35R48DXHD?
Уровень 3:	Y7FW?9CKKS	47JKR7RSZ1
Уровень 4:	V2MVHRIY3B	BCP?HKCDP8
Уровень 5:	B4KLC?JGSW	3!GXN3HT19

BUBBLE & SQUEAK

Sunsoft • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2 - RQCRQBPT
Уровень 3 - NHHDHHBHH
Уровень 4 - QDFLLMMP
Уровень 5 - NNBNNDYY
Уровень 6 - MNLLMNNL
Уровень 7 - WTSFFHGW



BUBSY

Accolade • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 1: JSSCTS
Уровень 2: CKBGMM
Уровень 3: SCTWMN
Уровень 4: MKBRLN
Уровень 5: LBLNRD
Уровень 6: JMDKRK
Уровень 7: STGRTN
Уровень 8: SBBSHC
Уровень 9: DBKRRB
Уровень 10: MSFCTS
Уровень 11: KMGRBS
Уровень 12: SLJMBG
Уровень 13: TGRTVN
Уровень 14: CCLDSL
Уровень 15: BTCLMB
Экстра-уровень: STCJDN

BUBSY 2: DEFINES DELAYS

Accolade • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Коды вводятся с заглавного экрана

Прохождение всех уровней: ..... **↑, A, A, A, ↓.**
Бессмертие: ..... **C, A, B, C, ↑, ↓.**
99 бомб: ..... **C, C, ↑, ↓, C.**
50 жизней: ..... **B, ↑, B, B, A.**
99 зарядов базуки: ..... **B, A, ←, ←.**
99 скафандров: ..... **B, ←, ↑, B.**
99 нор: ..... **→, ↓, B, B.**
Сверхвысокие прыжки: ..... **B, A, B, C.**

BULLS VS. BLASERS

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли для игры за Miami Heat:

Игра 2 против Detroit ..... -64LBBCB4;
Игра 3 против Detroit ..... -64LBBBVS;
Игра 4 против Detroit ..... -64LBBCV4;
Игра 5 против Cleveland ..... -64QBBBBR;
Игра 6 против Cleveland ..... -64QBBGBP;
Игра 7 против Cleveland ..... -64QBBDBD;
Игра 8 против Cleveland ..... -64QBBJBJ;
Игра 9 против Boston ..... -64NBBBBL;
Игра 10 против Boston ..... -64NBBVBM;
Игра 11 против Boston ..... -64NBBLBP;
Игра 12 против Boston ..... -64NBB2BN;
Игра 13 против Utah ..... -64SBBBBN;
Игра 14 против Utah ..... -64SBDBBS;
Игра 15 против Utah ..... -64SBCBBJ;
Игра 16 против Utah ..... -64SBFBBC;
Финальная игра ..... -64MBBBBF.

BULLS VS. LAKERS AND THE NBA PLAYOFFS

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли последнего раунда в игре:

Chicago Bulls - Utah Jazz: NXOBBBBL;
Bulls - Blazers CXOCGBB4;
Knicks - Blazers: GJOGBBBF;
Blazers - Hawks: OBOBLBBY.

BURNING FORCE

Namco • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★

Дополнительные 10 жизней:

Дождитесь появления на экране заставки игры и нажмите последовательно **B, A, B, A, A, C, A, A.**

CAESAR'S PALACE

Virgin • Количество игроков 1 • Азартные игры • Рейтинг★★★★★★

Подход к игровому столу: ..... **стрелка к нему, A.**
Отход от стола: ..... **↓, START.**
Кредит 78 000 $: 9N87G4ZWYZ2YYFCG
Кредит 1,5 миллиона $: ..... 9TZR8NDCFZGH55CG.

CANNON FODDER

Sensible Software • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★★

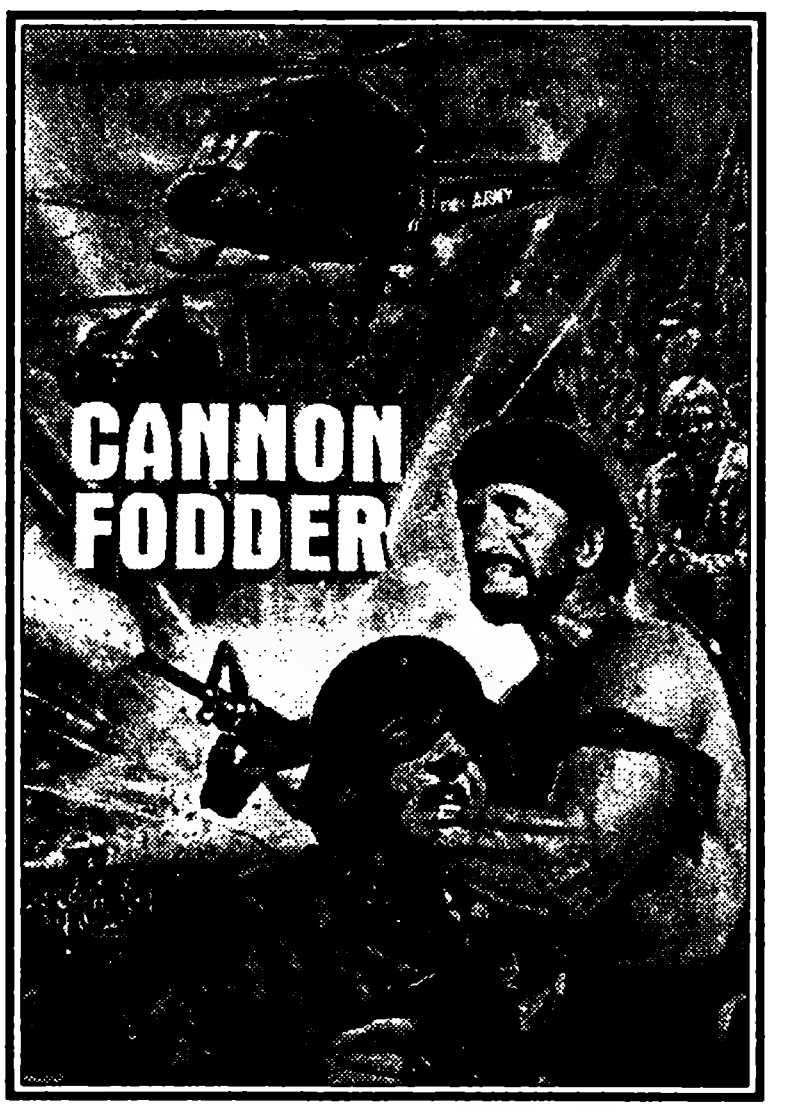
Пароли:

Вариант 1

Миссия 1: PXJND
Миссия 2: UZHNC
Миссия 3: PEDQC
Миссия 4: ACKJA
Миссия 5: TNGJI
Миссия 6: EBUXE
Миссия 7: TEHMB
Миссия 8: LREWO
Миссия 9 : MLRYE
Миссия 10: YJKCF
Миссия 11: LWHFG
Миссия 12: IGMBF
Миссия 13: FAGGG
Миссия 14: SYNXC
Миссия 15: TIDGF
Миссия 16: UYNXC
Миссия 17: ZOJBE
Миссия 18: MHNJF
Миссия 19: NXGBD

Вариант 2

Миссия 1: PXJND
Миссия 2: UZHNC
Миссия 3: JHHJI
Миссия 4: OFLJA
Миссия 5: DWKFG
Миссия 6: EZMBE
Миссия 7: JBLBD
Миссия 8: OBSRH
Миссия 9 : TTEFD
Миссия 10: UTEFD
Миссия 11: FRLYA
Миссия 12: EOBJF
Миссия 13: RYJBE
Миссия 14: GMEGF
Миссия 15: FFQRI
Миссия 16: ICXPA
Миссия 17: PXJVI
Миссия 18: IRORH
Миссия 19: TEOUA



Миссия 20: AEJVI
Миссия 21: PXGBD
Миссия 22: GWZED
Миссия 23: HGPHF
Миссия 24 MMVIE

Миссия 20: CLBGE
Миссия 21: JMNQG
Миссия 22: OOLQF
Миссия 23: NPXFC

CASTLEVANIA: BLOODLINES

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

9 жизней и выход на уровень сложности « EXPERT»:

На экране установок игры введите следующие значения: BGM - 5 и SOUND FX - 73. Нажмите **START**. Подождите пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажмите **START** снова. Нажмите последовательно ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **B**, **A**. Если вы все сделали правильно, раздастся звонок. Вернитесь на экран установок игры.

Коды уровней:

(кол - К , бабочка - Б , топор - Т)

2	**3**	**4**	**5**	**6**
-К- -	ТТ-К	Т-КБ	-ТТТ	- -ТТ
В- -К	- - -К	Б-Б-	Б-ББ	Б-Б-
- Т В -	К-Б-	КК-Т	БББ-	- - -Т
В - В Т	БТТТ	- -БТ	Б-К-	- -ТТ

CENTURION: DEFENDER OF ROME

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★

Пароли:

1 - BEXA	ARAM	RAMA	JBIP	555T	SGFV
2 - DJPA	MUKC	SE6Q	JKKX	555T	PATW
3 - CUFQ	NDKJ	TEPQ	JLKK	555U	RCID
4 - EJLQ	MWC1	TEPQ	JNKV	555V	D54E
5 - GBYQ	RFDE	TEPY	LNKV	555V	D54E
6 - HV4Q	MX1X	SMP4	O6KV	KH5T	YYTX
7 - 6MHQ	P1VM	5555	15NK	U7VC	YWTB

Могучий флот и сильная империя: BN4Q AUIV W61Q ZCA5 555S 73IJ
Сверхмощная империя: TAGY V6P5 QAAA AH3K VKVA MIES
Суперсила: QDUA YQ25 5555 55NK VKXW IPJI

CHAKAN: THE FOREVER MAN

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Пароли:

Сразу после запуска игры нажмите и удерживайте **C+START** на обоих джойстиках до появления звукового сигнала. После этого можно вводить пароли.

Выбор уровня - нажмите **B**, в левом нижнем углу экрана появится меню этапов. Их можно выбирать, нажимая **B**. После выбора нужного этапа нажмите **START.**

Полное вооружение - выбери режим тренировки и начни игру, затем заберись на маленькую платформу над порталом и нажми **START**. Используйте заклинание прохождения - переместитесь сразу на 12 уровней и получите все вооружение.

На экране алхимии полное вооружение можно получить, нажав на втором джойстике ↑,↓,←,→.

Получение всех снадобий: на экране алхимии несколько раз подряд нажмите на втором джойстике **START, A, B, C.**

CHUCK ROCK

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Смена уровней:

Когда на экране появится название игры, нажмите **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A.** (По-английски этот код значит « АБРАКАДАБРА»). Теперь нажмите и держите **A , B, и C** и нажмите **START**.

Во время игры нажмите и держите **A** и нажми ↑, чтобы перейти на следующий уровень. Для перехода на этап вперед нажмите **A+→**. Для перехода на уровень назад нажми **A+↓**. Для перехода на этап назад нажми **A+←**.

CHUCK ROCK 2

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пропуск уровней

На любом уровне - нажмите **START** для входа в режим паузы. Далее нажмите **B, A, →, A, C, ↑, ↓, A.** Если все сделано верно - игра выйдет из паузы. Войдите в нее опять. Нажмите **A и →**. Вы окажетесь на новом уровне.

CLIFFHANGER

Sony • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Бессмертие - **←,→, START, C, A.**

Выбор этапов игры - **START, C, B, A, →, ←.**

COBRA COMMAND

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★

Выбор уровня:

На главном экране игры сделайет доступными опции GAME START CONFIG MODE. Теперь нажмите **↑,←,→,→,↑**. Если все сделано правильно, вы услышите звук взрыва. Начните игру и, когда на экране появится название уровня и его номер, нажмите либо **←** или **→**, чтобы изменить номер уровня. После этого нажмите **START.**

COMBAT CARS

Accolade • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Гонки на любом уровне:

На экране настроек установите курсор на EXIT. Нажмите и удерживайте одновременно кнопки **A, B, C.** Затем нажмите **START**.

COMIX ZONE

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор этапа:

Если вы пройдете первый этап с полной энергией и наберете код **A, C, A, B, B, B, A, C, ↑, ↓, A, C** - появится меню выбора этапа.

В **OPTIONS**, в **SOUND TEST** прослушайте мелодии **№ 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15, 6**. Высветите одно из чисел от 1 до 6 и нажмите **C**, чтобы выбрать один из этапов.

Бессмертие:

Наберите код **A, B, C, C, B, A, ↑, →, ←, B, ↓, A.**

В **OPTIONS**, в **SOUND TEST** прослушайте мелодии **№ 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11** и, нажав кнопку **C**, получите бессмертие.

CONTRA HARD CORPS

Konami • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Код оружия: ↑, ↑, ↓, ↓, A, ↑, ↑, ↓, ↓, B (в паузе).

Выбор уровней: ←, →, A, B, C, ←, →, A, B, C, ←, →, A, B.

COOL SPOT

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня и неуязвимость:

В меню OPTIONS нажмите **A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C, C** . Кнопка **A** - включение неуязвимости, **B** - выбор уровня.

COSMIC CARNAGE (CYBER BRAWL)

Codemaster • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Смена названия игры: удерживая кнопки **X+B+Z**, включите приставку. На экране заставки нажмите **START**. Название игры сменится на **Cyber Brawl** и появятся новые персонажи: Джейк, Рей и Наруто.

COSMIC SPACEHEAD

Codemaster • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Уровень 2: BHZE TEWA EEWI LLIA MS9V

Уровень 3: D7ZZ TEEA DEWI L9IA MS6F

Уровень 4: DSZZ TEEA UDWI LQIY MSTT

Уровень 5: DSCZ XEEA L4WI LQIY M766

Полный просмотр игры:

Нажмите **A, B, C, A, B, C, START**

4 жизни на космической станции: MLHUFFE6WWLGLRWFIDOU.

CRUE BALL: HEAVY METAL PINBALL

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Пинбол • Рейтинг★★★★

Выбор уровня:

В меню **Music demo** выберите музыку уровня 6. Нажмите **A, C, A, B,** когда зазвучит мелодия. Начните игру. Когда на экране появится картинка с уровнями, нажмтеи и держи **B** и нажимай ↑ и ← на пульте, выбирая нужный уровень.

CURSE

INTV/Corporation • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Режим конфигурации: перезагрузите игру и, удерживая **A**, нажмите **START**.

CYBER BALL

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли матчей команд:

Atlanta vs Boston	T5BBB5PSIH6X
Boston vs Washington	55BBB5OSIHDX
Chicago vs Boston	C5BBB5PSIHPX
Clevelend vs Boston	75BBB5PSIH4X
Dallas vs Boston	L5BBB5PSIH4X
Denver vs Boston	85BBB5PSIHGX
Detroit vs Washington	H5BBB5PSIH7X
Indianapolis vs Boston	K5BBB5PSIH3X
Las Vegas vs Atlanta	S5BBB5PSIH8X
Los Angeles vs Washington	65BBB5PSIHAX
Miami vs Boston	M5BBB5PSIHJX
Minnesota vs Washington	P5BBB5PSIHEX
New England vs Washington	N5BBB5PSIHRX
New Orlean vs Washington	A5BBB5PSIH9X
Philadelphia vs Washington	G5BBB5PSIHSX
Phoenix vs Washington	95BBB5PSIHNX
Pittsburg vs Washington	E5BBB5PSIH5X
San Diego vs Boston	D5BBB5PSIHFX
San Francisco vs Boston	U5BBB5PSIHHX
Tampa vs Boston	R5BBB5PSIHTX
Washington vs Boston	F5BBB5PSIHCX

Пароли для San Francisco Hitmen:

5 победа -	UIBB BXIS OF8I
10 победа -	UFBB B5PS OFNX
15 победа -	UTBB B5PS OFFI
17 победа -	UZBB B5PS OFDI
18 победа -	UUBB B5PS OFII
19 победа -	U5BB B5PS OF3X
Финал -	UJBB B5PS OF41

Пароли для Dallas Destroyers:

1 победа -	LBBB B7CB BDVV	10 победа -	LCBB BFOV BDKX
2 победа -	LVBB BB9B BDXV	11 победа -	L7BB BXGB BDRV
3 победа -	LXBB B7LB BD3B	12 победа -	L4BB BF2B BDAV
4 победа -	LIBB B8FB BDTV	13 победа -	LRBB BFVV BDTV
5 победа -	LLBB B7DB BDN8	14 победа -	LTBB BFCX BD2V
6 победа -	LKBB BBBV BDCV	15 победа -	L8BB BFJI BDMX
7 победа -	LMBB BLCV BD2V	16 победа -	LZBB BR2S IDKI
8 победа -	LOBB BLPB BFHV	Play-off-1	LUBB BRHV BDZV
9 победа -	LFBB BLHB BD8B	Play-off-2	L5BB BXUV BD2V

DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

Выбрать любой из имеющихся уровней можно активизировав кнопкой **START** опцию **Start Game**, или здесь же - зажав все три нижние кнопки джойстика **(A, B, C)**, три раза наберите комбинацию ↑, ↓ пока не услышите голос Duck'а. Теперь кнопкой **START** можно выбрать этап. Вход в игру производится кнопкой **A.**

DANGEROUS VS. SEED

Novel Graphics • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор зоны игры:

При появлении заставки на экране нажмите **C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, B.**

Дополнительные очки:

Начните игру и при демонстрации нажмите ←, ←, ←, ↑, ↓, →, ←, → для получения 99 очков.

Усложнение игры:

Начните игру и во время демонстрации нажмите ↑, ↓, ←, ←, →, →, ↑, ↓.

DARE BEFORE CHRISTMAS

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

1 - 68WTK3A
2 - X6THTW6
3 - KW3TKH4
4 - XAHGK9A

DARIUS 2

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Неуязвимость:

Чтобы стать неуязвимым для врагов, нажмите **A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B, A.**

Выбор уровня:

На заставке нажмите **C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, C.**

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT BASKETBALL

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Укороченный тайм: в меню настроек нажмите **A+B+C** и можно будет регулировать продолжительность тайма от 20 секунд до 15 минут.

Самый ценный игрок: IIDSREQUS.

Чемпион: IIDSREQ3R.

Пароли игр

Los Angeles vs Detroit	CABCDEA1F
Detroit vs Los Angeles	WYBCDEAYU
Chicago vs Los Angeles	PQBCTUQVV
Chicago vs New York	ASTURBQ1E
New York vs Detroit	FMJCLJY1B

DEADLY MOVES

Kaneko • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Пароли этапов:

3 - V3A5FTQNHG
4 - V3AMFDK01A
5 - HBVMFD325H
6 - IY5MFD4O46
7 - EVVG92RIQ7

Пароли персонажей игры:

Gaoluon - HY6Z9J3W47
Warren - XXIE4T20ZY
Vagnad - WBYMFDIHOZ
Bu-oh - HB8MFO6NNN
Baraki - HB1Y9JKD4W
Nick - QY1 G9J9 J97
Li Yong - WBY E42Q UZI

DECAP ATTACK

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Множество дополнительных жизней:

Собрав все пять монет, поместите их в канал, указанный ниже, и получите множество бонусов.

Бонус раунда 1 : канал 2 (слева)
Бонус раунда 2 : канал 5 (слева)
Бонус раунда 3 : канал 3 (слева)
Бонус раунда 4 : канал 5 (слева)

Поместите всех пятерых парней в каналы и, когда они достигнут вершины, нажимайте клавишу **C** так быстро, как только сможешь. Вот вы и выиграли!

Дополнительная энергия:

Сначала найдите шест для прыжков. После чего подпрыгните и опуститесь на его вершину. Используйте технику ходьбы по воздуху - быстро нажимайте на клавишу **C** после того, как подпрыгнули. Если вы все сделали правильно, то услышите звук, который даст вам понять, что вы получили дополнительную жизнь, и красная полоска на шесте станет белой. Можете повторять это до тех пор, пока все полоски на шесте не побелеют.

Прохождение по воздуху: прыгните и быстро нажмите **C.**

Трюк, позволяющий обойти Жабика:

Когда вы достигнете последнего обрыва прямо перед Жабиком, используйте технику ходьбы по воздуху, чтобы попасть на выступ слева. Дальше прыгайте с выступа на выступ и, таким образом, вы завершите раунд. И не забудьте взять специальный предмет, прежде чем закончите второй раунд, иначе придется возвращаться за ним позже.

DEMOLITION MAN

Virgin/Acclain • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Переход с уровня на уровень: ←, →, A, B, B (в паузе).
Увеличение жизней: →, A, B, A, ←.(в паузе).

DESERT STRIKE: RETURN TO THE GULF

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★

Пароль пяти жизней:

Перед каждой атакой вы можешь запастись пятью дополнительными жизнями. Все, что вам нужно, это ввести простой пароль: TQQQLOM. Можете также набирать этот пароль перед

введением пароля миссии.

Пароль десяти жизней: BQQQAEZ.

Коды уровней:

2 - VQAHEKU

3 - BLOHEJG

4 - ETEETRL

DEVIL CRASH (DRAGON'S FURY)

Domark • Количество игроков 2 • Пинбол • Рейтинг★★★★★★

Дополнительные мячи:

Пароль	Счет	Мячи
DEVIL CRASH	390000	7
TECHN OSOFT	2000000	10
TF2HZ TF3EM	464900	10
LUCKY LUCKY	77700	7

Потеряв мяч, нажмите **A** и наберите пароль. Когда игра начнется, вы будете владеть мячом.

DINO LAND

Wolfteam • Количество игроков 1 • Пинбол • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Вернитесь назад в прошлое и выберите любой уровень этой замечательной игры. Включите паузу, затем нажмите ↑, ↓ и шесть раз ↓. Затем нажмите ↑, ↓ и еще шесть раз ↓. Затем одновременно нажмите **B и START**. Когда игра продолжится, нажимая **A**, выберите желаемый уровень.

Бонусы и призы:

Если вы ловко обращаетесь с битой, то можете получить несколько призов в этой игре. Для начала попытайтесь запустить шар и поймать его битой. Затем потрясите машину двадцать три раза клавишей **B**. Теперь забросьте шар в slot-машину, но больше не трясите. Если попадете в нужное место, то получите дополнительный шар и бонус в сто тысяч. Не останавливайтесь. Если вы потрясете машину еще двадцать три раза, а затем снова забросите шар в slot-машину, то попадете в Sky World . Повторив все это шесть раз, получите миллион.

Превращения:

В режиме паузы нажмите ↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓. Нажмите и удерживай **B** и нажми **START**. После этого при нажатии **B** можно превращаться, изменяя форму от шара до динозавра.

DINOSAURS FOR HIRE

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня (срабатывает не на всех уровнях):

В режиме паузы на втором джойстике нажмите **A, B, A, C, A, B, B**. Повторите эту комбинацию несколько раз и выключите режим паузы. Теперь в момент появления названия уровня можно перейти на другой уровень, нажимая **START +C.**

Уничтожение врагов взрывом:

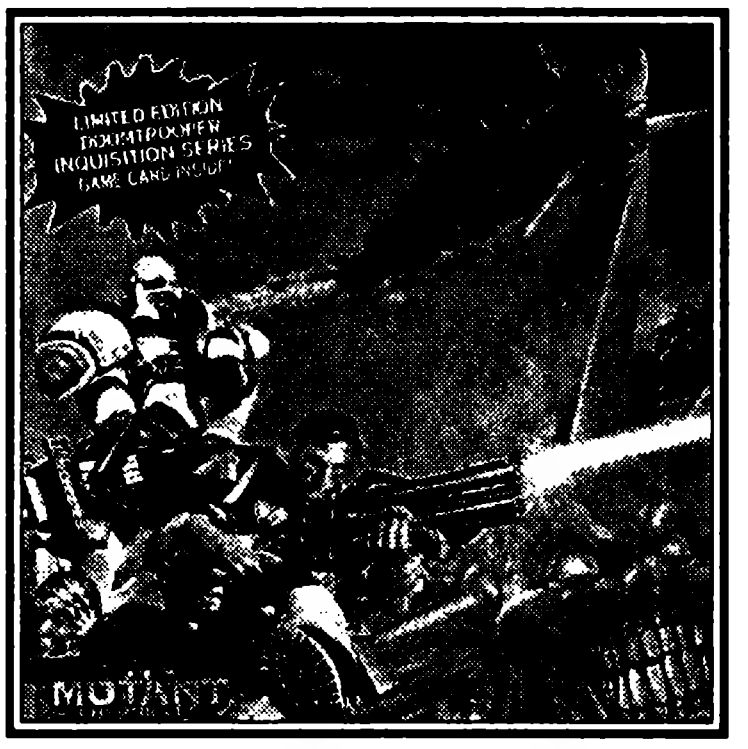
Нажмите **A+B+C** и произойдет взрыв, уничтожив всех врагов на экране.

DONALD IN MAUI MALLARD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

2 - ININJA
3 - ILVMUD
4 - ITSHOT
5 - GETHIM
6 - YOHOHO
7 - UNDEAD
8 - GDLUCK



DOOM TROOPERS

Playmates • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней:

2 - IMPERIAL
3 - DOOMLORD
4 - CYBERTOX
На все уровни - APGONATH
Непобедимость: SOUTHPAW

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней:

Уровень	**Hard**				**Hardest**			
2	З	ЧБ	Ж	Ж	С	С	З	Ж
3	Ж	ЧБ	Ф	ЧБ	З	Ж	З	ЧБ
4	С	З	ЧБ	С	Ф	Ф	К	БХ
5	К	Ф	З	З	З	К	Ф	С
6	Ж	Ж	ЧБ	З	С	Ф	З	Ж
7	Ф	ЧБ	С	С	С	Ф	З	БХ
8	ЧБ	Ж	БХ	Ж	ЧБ	Ф	БХ	Ж
9	Ф	С	С	З	Ф	З	БХ	ЧБ
10	ЧБ	З	К	Ж	З	С	Ж	БХ
11	С	Ж	Ж	БХ	З	Ф	БХ	К
12	З	ЧБ	ЧБ	С	К	З	БХ	С
13	БХ	ЧБ	Ф	БХ	К	К	ЧБ	Ж

Условные обозначения:

Ж - желтый *К - красный* *ЧБ - чистый боб*
С - синий *З - зеленый* *БХ- боб Хэс*

DRACULA (BRAM STOCKER'S DRACULA)

Sony • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Код выбора этапов:

Набирается в заставке: ↓,→,A,C,↑,←,A. Этапы выбирать в паузе.

DYNA BROTHERS 2

Sega • Количество игроков 2 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★

1-й сценарий

2 KAIGAN
3 YAMABA
4 CIKCIK
5 KOUYOU
6 GAUGAU
7 ZOUSEI
8 POMPOM
9 MAFUYU
10 SAKURA
11 MOYAI
12 BATTA
13 OHORI
14 MEIRO
15 ISEKI
16 HEKI
17 SABAKU
18 IBARA
19 SUIMON
20 OSHIRO
21 SHICHI
22 FUNKA
23 CANYON
24 MUNKI
25 CITY
26 KOUEN
27 GENDAI
28 HAIKYO
29 KESSEN
30 FUTURE
31 BUILD
32 OKUJOU

2-й сценарий

EASY

2 RENSYU
3 KOJIMA
4 CYOCHO
5 MUSIBA
6 NAMJIR
7 CANDY
8 MIGITE
9 KAREKI
10 KAKATO

NORMAL

2 NEKTIE
3 APPLES
4 DRAGON
5 HITUZI
6 KKKKKK
7 STKGKB
8 NOIWG

HARD

2 SICCHI
3 TBATA
4 HARUU
5 BOSSS
6 PEEE
7 DEROP
8 ZIGZ
9 PUUU

DYNAMITE DUKE

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Тайный экран опций:

Наведите курсор на надпись **OPTIONS**, нажмите **C** десять раз и затем нажмите **START**. Теперь ты можете произвольно выбирать уровни, прибавлять себе жизни и количество продолжений.

DYNAMITE HEADDY

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

Во время заставки на пульте 1 нажмите **START**. Установите курсор на опции **START GAME** и нажмите **C, A, ←, →, B**. Если все сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал. Нажав **START**, вы сможете установить тот уровень, на котором хотите играть.

Просмотр заставок: в режиме настроек нажми **C, A, ←, →, B, START** или **B, A, B, C, B, START**.

EA HOCKEY

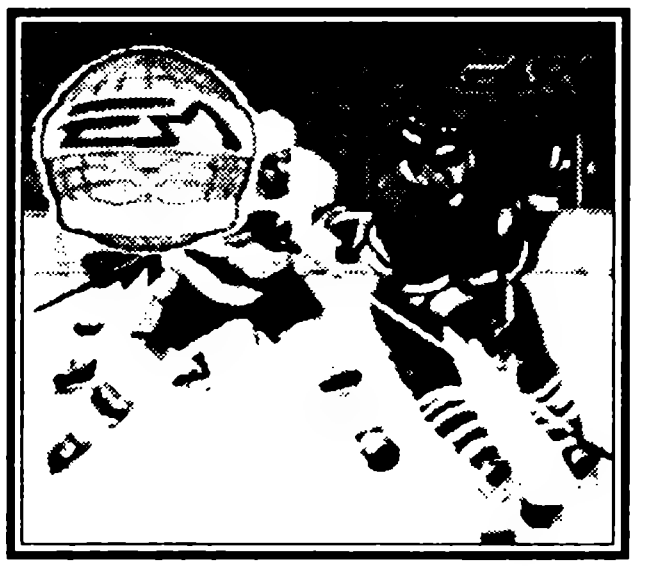
Electronic Art • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли выбора турниров:

BNWBCVRX7SS1FNF3
BN1GYNJ8CR38VXDN
BN6L22TFSKPUMZMC

Пароли выбора игроков:

HGG16JG8BXBOXJHB
HHV5CTD2ZTOHRS6L
HGM6B2K5ZCYGSNDC
HFZMSFLNCPGXCFP9
HG5LS5F5MWXSS1BZ



EARNEST EVANS

Revonations Product • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пропуск уровня:

На экране заставки поставьте курсор на Game start и нажмите **C, A, ↑, →, B, START**. Начинай игру, при этом можно перескочить на следующий этап, нажав **START**.

Выбор уровня:

В режиме паузы нажми **↑, A, ↓, B, ↑, A, →, B.**

Просмотр заставок:

В режиме опций нажми **C, A, ↑, →, B, START.**

EARTHWORM JIM

Playmates • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Здоровье:

В режиме паузы нажмите **A, C, C, A, B, B, A, C.**

Переход на другой уровень:

Поставьте игру на паузу и нажмите **A, B, B, A, A+C, B+C, B+C A+C**

Отладочное меню:

Поставьте игру на паузу и нажмите **↑+A, B, B, A, →+A, B, B, A.**

Усиление оружия (один раз за уровень):

Сделайте паузу и нажмите **A, B, B, B, C, A, C, C.**

EARTHWORM JIM 2

Playmates • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Коды уровней (в режиме паузы):

Puppies 1:	**C, C, C, C, C, C, A, A.**
Puppies 2:	**↑, →, B, C, C, ↑, →, A.**
Puppies 3:	**→, →, A, B, C, ↑, →, A.**
Peter Pan:	**C, B, C, ↑, →, ↑, A, B.**
Abduction:	**↓, A, C, ↑, →, ↓, A, C.**
Intlated Head:	**B, B, C, A, B, C, ↑, →.**
Sally:	**A, B, C, C, ↑, C, ↑, →.**
Soil:	**A, A, C, C, B, B, A, A.**
Meat:	**C, C, ↓, ↓, A, →, →, ↑.**
ISO:	**A, B, C, →, →, →, →, →.**
Run Jim Run:	**B, B, C, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑.**

Восстановление энергии:

Остановите игру и нажмите кнопки **A, B, C, A, B, C, A, B, C.** Раздастся звуковой сигнал. Продолжите игру, и вы увидите, что энергия восстановилась. Этот способ можно использовать дважды на одном уровне.

9 червей:

Остановите игру и нажмите кнопки **C, A, C, A, C, A, C, A.** Вы также услышите звуковой сигнал, если все сделано верно.

Войти в меню установок:	**A, C, C, A, B, A, B, ?**
Перейти с этапа на этап:	**A, B, B, A, C, B, B, ?.**
Неуязвимость:	**A, A, A, A, ?, ?, ?, ?.**
Просмотр этапа без червяка:	**A, C, C, B, A, A, B, ?.**
Получение продолжения:	**A, A, C, C, B, A, ?, ?.**
Дополнительная жизнь:	**A, B, C, C, C, A, A, A.**
Восстановление запаса патронов до 5000:	**C, B, B, A, C, B, B, A.**
Получение плазмомета:	**C, C, C, C, A, A, A, B.**
Получение трехствольного пистолета:	**C, C, C, C, A, A, A, C.**
Получение самонаводящихся ракет:	**C, C, C, C, A, A, B, A.**
Самое мощное оружие:	**C, C, C, C, A, A, B, C.**
Самое слабое оружие:	**C, C, C, C, A, A, B, B.**

ECCO THE DOLPHIN

Novo Trade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня и бессмертие:

Разверните дельфина так, чтобы он смотрел на вас. Во время игры нажмите те **START**, затем **→, BCBC ↓C↑** и снова **START.**

ECCO 2:THE TIDES OF TIME (DOLPHIN 2)

Novo Trade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровней:

Разверните дельфина так, чтобы он смотрел на вас. Это можно сделать, нажав на джойстик ?, если дельфин повернут направо, и джойстик ?, если дельфин повернут налево. Затем поставьте игру на паузу, нажмите код **A, B, C, B, C, A, C, A, B**. Появится таблица, где вы сможете выбрать музыку, ее темп, любой этап и множество других полезных вещей.

ECCO JUNIOR

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Коды этапов:

Уровень 1	CSJ	Уровень 10	ROC
Уровень 2	CFR	Уровень 11	OSH
Уровень 3	HOF	Уровень 12	HRL
Уровень 4	RCL	Уровень 13	FSL
Уровень 5	SLR	Уровень 14	OFJ
Уровень 6	JHO	Уровень 15	JRF
Уровень 7	FCJ	Уровень 16	LOH
Уровень 8	CRS	Уровень 17	FLR
Уровень 9	LJS	Уровень 18	RHJ

EL VIENTO

Wolfteam • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Магия:

Для того , чтобы получить заклинание, сделайте паузу в игре, нажмите ↑, ↑, ↓, → и кнопку **C**. Если повторить эту комбинацию 4 раза, то получите все четыре заклинания.

Тест цвета:

При появлении логотипа разработчика нажмите одновременно **A, B, C и START**. На экране появится полоса самого неожиданного цвета. Этот тест, конечно, просто шутка разработчика.

Замедление игры:

Можно замедлить ведение игры для облегчения ее прохождения. Для этого в любой момент достаточно нажать **START**, чтобы остановить игру, а затем нажать ↑, ↑, →, ↓, **A**. После этого нажмите любую клавишу.

Выбор уровня:

Просто нажмите ↑, ↑, →, ↓, **B**.

EUROPEAN CLUB SOCCER

Virgin • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Мощный удар:

Введите пароль THREE SHREDDED WHEAT.

Игра без проигрыша:

Введите пароль QUITTER. В этом случае при досрочном выходе из матча вам не будет засчитано поражение.

Пароли матчей в игре за команду Англии:

Arsenal - Bordeaux	ZWNEAA9IAE
Norwich City - Rangers	373UAA4IGC
Liverpool - Celtic	SAHEAA6ICA
Nottingham Forest - PSV Eindhoven	KQAEABAIAE
Финальная игра	A63UAA61AA

EXO SQUAD (THE)

Playmates • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2 KETNAMLG
Уровень 3 PROMBEUU(PROMBEULA)
Уровень 4 ITMALGNL
Уровень 5 SVLROAKA
Уровень 6 ZIUJKCHT
Уровень 7 TZKAISAO
Уровень 8 AEEBIAJL
Уровень 9 TSAOTTCY
Уровень 10 IALKTAIA
Уровень 11 SZAINBHN
Full Demo: REVOEMAG
Уровень 12 : ZADMIAOM
Уровень 13 : TGAINRKI
Уровень 14 : AYRNCDIN
Уровень 15 : GATTSVTT
Уровень 16 : YBFCEAUA
Уровень 17 : AEOILNNY(AEOILNNN)
Уровень 18 : GMLCAMOA(CMLCAMOA)
Уровень 19 : YUYUSIHD
Уровень 20 : ATTSVNAN
Уровень 21 : MAOTAANY

F-15 STRIKE EAGLE 1

Micropros • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

2 - IGBIQ12K31
3 - HD646MPBBF
4 - ULS23LCLDM
5 - JD5B1UTRFF
6 - 263KNCBHN6
7 - HV9FPVPFVT
8 - NGC6G36SOI

Пароль для начала игры в звании генерала: CBMLT

F-22 INTERCEPTOR

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор самолета • Рейтинг★★★★★★★

Скрытый экран опций: Во время игры нажмите одновременно кнопки **B и C.**

Сражение с четырьмя асами противника: ACES MGGIGJ.

Пароли :

	США	Ирак	Корея	Россия	Асы
Миссия 1:	0HG021	C6G022	7E002E	HJ0024	LJG02V
Миссия 2	0PG06D	CEG06L	7M006Q	HR412H	LNG067
Миссия 3	0TG0E0	CIG0A4	7Q01AA	1701QI	LRG0AM
Миссия 4	11G0I2	CM60EC	8201QS	IB02EI	LVG0EU
Миссия 5	15G0MA	CUG0IO	8601U4	IF02U6	M3G0I0
Миссия 6	19G0UM	D2G0U2	8A022D	IJE4EH	M7G0UG
Миссия 7	1DG163	D6O1EV	8I02E8	INE567	MBG16T
Миссия 8	1LG1EQ	DAO1QM	8M042R	IRE6AN	MFG1EG
Миссия 9	1PG1M6	DQG2EJ	8Q04MQ	J306QK	MJG1MS
Миссия 10	1TG1UI	E2G3AI	8U05MV	J707UT	
Миссия 11	21G26 I	E6G428	9A05UK	JF08M5	
Миссия 12	2TG321	EAG5E7	9I06A9	JJ096J	
Миссия 13	31G3UJ	EEG5UR	9U06U9	JNE9Q7	
Миссия 14	35G4A4	EIG6QS	A2072C	JREA2K	

Миссия 15	39G56U	EUG7MS	A608E4	JVEBMK
Миссия 16	3TG5IC	F2G7UB	AA08IJ	KB0CAI
Миссия 17	41G62K	F6G8AS	AE08U3	KF0D2N
Миссия 18	45G6MJ	FAG8UR	AIF9UU	KJ0DUU
Миссия 19	4TG7A7	FEGAIS	AMFB6C	KN0EIN
Миссия 20	5167QL	FIKB6I	B20B47	
Миссия 21	59G8EI	FQGBUL	B60BMN	
Миссия 22	61Q9EM	FUGCEA	BAFCIL	
Миссия 23	65Q9QA	G2GDQL		
Миссия 24	69Q9QA	G6UF6E		
Миссия 25	6HG9UJ	GIUFU0		
Миссия 26	6LGAIJ	GMUHAI		

F - 117 NIGHT STORM

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор самолета • Рейтинг★★★★★★★

Коды миссий:

1 - GL5QH8	6 - PNBMG2	10 - PYH624
2 - 2LVK38	7 - NQUC94	11 - E3SN 87
3 - NKFWU7	8 - 2L9J68	12 - M2KWY6
4 - UJQ3K6	9 - 3YVGR4	13 - CWPHQ2

FANTASIA

Disney • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Как легко получить дополнительный предмет :

Чтобы получить дополнительный предмет в самом начале игры, подождите, пока первая метла, которая движется в нижней части экрана, не дойдет до ступеней. Прыгните на нее, и перед вами появятся три хрустальных шара, две звезды и магическая книга.

Тайная комната:

Во второй части Замка можно отыскать тайную комнату с бонусами. Остановитесь перед тенью, войдите в нее, и попадете в тайную комнату. Внутри находятся четыре звезды и две магические книги.

Дополнительные жизни:

Почти в самом начале уровня вы доберетесь до ряда платформ, на которых изображен символ музыкальной ноты. Эта нота предоставит тебе одну дополнительную жизнь. Взяв ее, идите дальше, пока не достигнете сундука с сокровищами. Прыгнув в сундук, вы снова окажетесь в начале уровня. Повторяйте процедуру, каждый раз беря ноту, пока у вас не наберется девять жизней. На уровне «Мир Земли» вы можете собрать еще несколько дополнительных жизней. Двигайтесь вперед, пока не доберетесь до первой Феи. Внутри хрустальной пещеры прыгните на первую платформу и возьмите ноту. Двигайтесь дальше через пещеру, и сразу за двумя валунами найдете еще одну ноту. Возьмите третью ноту перед тем, как достигнете Феи, но до Феи не дотрагивайтесь. Вместо этого позвольте себе умереть и снова пройдите через пещеру, таким образом набирая все девять жизней. Этот же трюк работает и на уровне « Мир Пустыни».

Сбор полезных предметов:

Вам всего лишь надо покинуть любой уровень игры, а затем вернуться на него. Окажется, что все предметы снова появились на своих местах. Например, в «Мире Воздуха» вы можете выходить с уровня и возвращаться, чтобы собирать ноты.

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE

Flying Edge • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★

Пароли для выбора трассы:

Belgian Grand Prix	W4N6L:PHMX6	61KRR:HML2M	NXG32:1FDFN
Spanish Grand Prix	WSXWF:3FRDQ	ZBXLR:HML2M	NSSGB:2TCQJ
Italian Grand Prix	QVKWD:HJZ2F	THPN6:WWL2M	NDXH3:BNCFK
Japanese Grand Prix	1WRRT:BMSRI	JF3K4:NKMVX	KQCSS:VJDJH
Portuguese Grand Prix	3WLN6:5FF6K	GVSMC:RG51T	K1SDT:6QCSP
Australian Grand Prix	VGFCG:BNX6P	1R6J4:LR4HR	MWCSK:VNBTC

FIDO DIDO

Kaneko • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Игра про странствия Кул Спота.

Выбор уровней:

2 ALLISFAIR	3 SOFTWAREWOLF
4 BONETOPUCK	5 FEAROFFLYING
6 SINCORSWIM (SINCORSWIN)	7 YIPPEEAYEAY

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

ALL STARTS vs POLAND X58CW9H
ALGERIA vs SCOTLAND XRSWB86K
ARGENTINA vs URUGUAY 32GWC9JY
AUSTRALIA vs SPAIN ..... O★MBD9J4
BELGIUM vs NORWAY 09TBG9JX
BRAZIL vs CZECH. REP ZJQWH9J7
BULGARIA vs GERMANY XDSBJ7PR
CAMEROON vs BELGIUM ..... Z★MBK7JZ
CANADA vs SWEDEN ISSWM7PQ
CHILE vs ARGENTINA X4BWN9JY
COLUMBIA vs ISRAEL X1SWQ616
CZECH. REP. vs ARGENTINA 2NFBR616
DENMARK vs CZECH. REP 2CZWS9JS
ENGLAND vs DENMARK 2XQBT82H
FRANCE vs BRAZIL WYBBV9HG
GERMANY vs BRASIL ..... 28XWW86★
HOLLAND vs SWEDEN OZXWY7N5
HONG KONG vs ENGLAND YRJWZ857
IRAQ vs GERMANY 1BYW1618
ISRAEL vs CHINA WCVW27HX
ITALY vs CZECH. REP 23FW39J9
IVORY COAST vs GERMANY WF7W461Y
JAPAN vs ARGENTINA 29TB582Q
LUXEMBURG vs GERMANY 3CJB69W5
MEXICO vs HOLLAND Z5SB761O

MOROCCO vs GERMANY ..... WO★W8625
NEW ZELAND vs NORWAY 2ZFW99J7
N. IRELAND vs ISRAEL ..... 21QW+9PQ
NORWAY vs GERMANY 1MYXB9JO
POLAND vs CANADA 2ZRCC9P5
PORTUGAL vs HOLLAND 3D9XD828
QATAR vs GERMANY ..... 1O2XF9N★
REP. IRELAND vs DENMARK Z6SXG9JH
ROMANIA vs ARGENTINA 3N3CH9NO
RUSSIA vs GERMANY 2M7XJ821
SCOTLAND vs GERMANY ZDMXK7JC
SPAIN vs BRAZIL 3JQXM82G
SWEDEN vs ENGLAND 2GGXN85P
SWITZERLAND vs GREECE OV9XP81Q
TURKEY vs REP. IRELAND ..... Y★8XQ829
U.S.A. vs HOOLAND ..... 2S+CR9JH
UKRAINE vs ENGLAND 28QXS9H6
URUGUAY vs CZECH. REP YVNCT9J7
WALES vs U. S. A. 2R6XV7H7

FIFA SOCCER'95

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Включите игру, войдите в **OPTIONS** и наберите любой из указанных ниже кодов. Если ты услышите звуковой сигнал, значит код воспринят. Начните игру и войдите в **CONTROL**. Нажмите кнопку **A**, и появится **CHEAT**. Далее используйте следующие комбинации кнопок, чтобы получить желаемый результат:

Невидимые стены: **C, C, C, B, A, A, A, B.**
«Хитрый» мяч: **B, A, C, B, C, C.**
Сумасшедший мяч: **C, A, B, C, C, B, A, C.**
Команда - мечта : **A, A, B, B, C, C, A, A.**
Супервратарь: **A, A, A, A,A, B, B, B, B, B.**
Суперполузащитник: **A, A, A, A, A, B, C.**
Суперзащита: **B, B, B, B, B, C, B.**

FIRE MUSTANG

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Коды вводятся на титульном экране.
Дополнительная жизнь: зажав ← + **C**, нажмите **START.**
Полная энергия: зажав → + **A**, нажмите **START.**

FIRE SHARK

Sega • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня игры:

После заставки на экране с пояснениями к этапу нажмите **A, C, ↑, START** и сможете указать номер этапа.

Дополнительные жизни:

Полностью зарядите свое оружие и уничтожьте General Porter или Yonemaru и получите две дополнительные жизни.

FLICKY

Sega • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★

Выбор уровня:

На экране с пояснениями нажми **A, C, ↑**, затем нажми **START.**

Малышка в бикини:

Если вы будете действовать быстрее молнии, то сможете отыскать в игре небольшой приз. Завершите первые десять раундов менее чем за двадцать секунд каждый и соберите все очки в каждом бонусовом раунде. В сумме вы должны получить немногим более 240000 очков. Теперь, когда вы будете получать бонус, в левом нижнем углу экрана откроется окошко и оттуда выглянет очаровашка в бикини.

FLINSTONES (THE)

Taito • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Выбор уровня: на экране с заглавием в течение некоторого времени удерживайте **A+B+C+←,** затем нажмите **START.**

Появится надпись Stage 1. Нажимая **→**, можно выбрать уровень.

FRANKENSTEIN

Пароли уровней:

2	JDJLXYMN	3	TQVXXZYZ
4	FRTWYFHP	5	GRGLYVKD
6	SNLVXRJF	7	BMXZJFNV

GAIARES

Renovation Product • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Конфигурация:

Нажмите и удерживайте любую клавишу (попробуйте комбинацию **A+B+C**), а затем нажмите **START**. При этом клавишу в момент нажатия кнопки **START** надо отпустить, иначе в режим конфигурации не попадете. В этом режиме вы можете установить уровень сложности, прослушать музыку и звуковые эффекты и даже выбрать язык.

Выбор уровня:

Войдите в режим конфигурации. В разделе B.G.M. наберите 18, затем нажмите и удерживайте кнопку **A** на втором пульте и выйдите из режима конфигурации. Это даст вам возможность попасть в режим выбора уровней.

Непобедимость:

Поставь игру на паузу, затем одновременно нажми и удерживай кнопки A, C и ?. Если все сделано правильно, изображение на экране на секунду остановится. Тебе придется повторять эту операцию на каждом уровне.

Усиление вооружения:

Сначала выбери уровень. Затем начни игру и останови ее. Нажми и удерживай клавишу **←** и дважды нажми **A**. Затем продолжи игру, и у тебя будет усиленное вооружение.

Выбор оружия:

Для начала выберите уровень, затем остановите игру, нажмите и удерживайте клавишу ↑ и нажимайте **A**. Каждое нажатие на кнопку **A** дает вам возможность выбрать какое-нибудь оружие. Как только вы найдете то, что вам понравится, продолжите игру и выстрелите.

Тайное оружие:

Чтобы получить особо мощное тайное оружие, вы должны выстрелить шесть раз подряд и ни в кого не попасть.

GARFIELD: CAUGHT IN THE ACT

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли (они помогут сразиться с боссами):

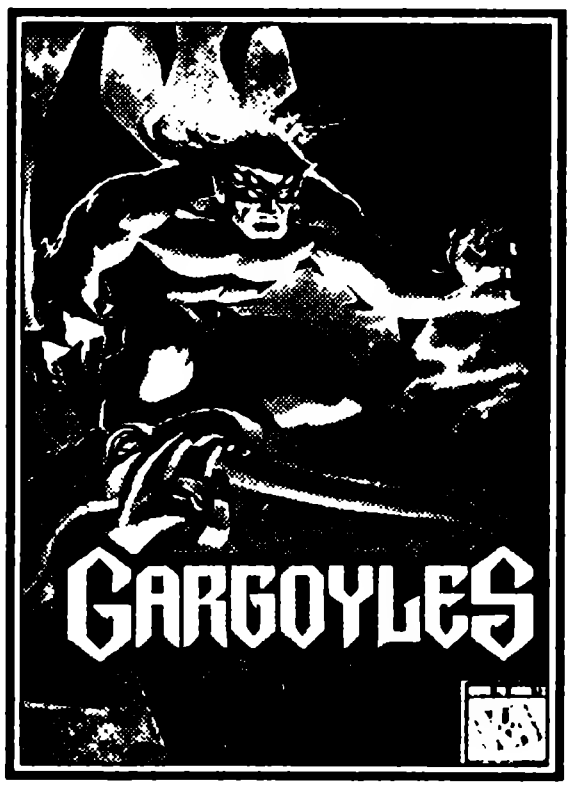
Уровень 1:	женщина,	кот,	собака.
Уровень 2:	мишка,	мальчик,	цыпленок.
Уровень 3:	мальчик,	мишка,	кошка.
Уровень 4:	собака,	кошка,	мальчик.
Уровень 5:	женщина,	мишка,	кот.
Уровень 6:	собака,	собака,	кошка.

GARGOYLES

Buena Vista Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Переход на следующий уровень:

Поставь игру на паузу и нажми **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A.**



Восстановление энергии:

Останови игру и нажми **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B.**

Неуязвимость:

Пауза и **A, B, вп, A, C, A, ↓, A, B, → C** (теперь можно проходить сквозь огонь, нажав A).

Секретная игра:

Пауза, **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, START**. На экране вы увидите другое секретное сообщение и кружащиеся кометы. Можете управлять ими: **A** - изменить конфигурацию, **A+←/→** - перевернуть по горизонтали, **B+←/→** - перевернуть по вертикали, **C+←/→** - перевернуть комету. Чтобы выйти из данного режима, нажмите **A+B+C** и **START**.

Экраны-посвящения:

№ 1 - A, B, →, A, C, A, ↓+A, START.
№ 2 - A, B, →, A, C, A, ↓+C.
№ 3 - A, B, →, A, C, A,↓+A, A, A.

GENERATION LOST

Time Warner • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли уровней:

уровень 2 - AGES, уровень 3 - DUTY, Уровень 4 - WARM.

GHOULS'N' GHOSTS

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

К сожалению, этот способ работает не со всеми картриджами. Вам придется попробовать несколько раз, чтобы выяснить, годится ли он для вашего картриджа. Во время заставки дождитесь появления слов «Ghouls and Ghosts» (их можно также вызвать шестнадцатикратным нажатием **A**) и нажмите ↑, ↓, ← и →. Затем, чтобы оказаться в определенном месте желаемого уровня (они перечислены ниже), нажмите следующие комбинации кнопок.

Уровень 1: Лобное место - START;
Уровень 2: Деревня Гнилово - ↓+B+START;
Уровень 3: Башня барона Ранкла - ↓+B+START;
Уровень 4: Хрустальный лес - ←+B+ START;
Уровень 5: Начало Замка - →+B +START;
Остров, плавающий в озере - A+START.
Огненный город - ↑+A+ START.
Гора Жуткого Лика - ↓+A+START.
Ледяные склоны - ←+A+START.
Замок- →+A+START; Локи: ↘+A+START.

Неуязвимость:

Этот способ также работает не со всеми картриджами. Включите приставку и четыре раза нажмите **RESET**. Когда появится заставка, четыре раза нажмите клавишу **A**, затем нажмите ↑, ↓, ←, →. Если трюк удался, вы услышите характерный звук. Затем нажмите клавишу **START**, чтобы попасть в экран выбора игрока. Удерживая **B**, нажмите **START**, чтобы начать игру. Теперь все время удерживайте кнопку **B**, и ваш герой будет неуязвим. Еще один способ получения неуязвимости: когда появится заставка, одновременно нажмите клавиши **A** и ↑. Затем одновременно нажмите **A** и →, потом **A**+← и, наконец, **A**+→. Потом, удерживая кнопку **B**, нажмите **START**. После этого, удерживая **A**, также нажмите **START**.

Режим замедления:

Когда появится заставка, нажмите ↑, **A**, ↓, **A**, ←, **A**, →. Если вы все сделали правильно, то раздастся музыкальная нота. Затем нажмите ↓ и постоянно нажимайте **START**, пока не увидите сэра Артура. Теперь нажмите **START**, чтобы остановить игру, нажмите и удерживайте кнопку **B**. Пока вы ее держите, игра будет идти в замедленном режиме.

Поздравление:

В конце каждой стадии игры вы будете находить ключ. Чтобы схватить его, встаньте справа от ключа - очень близко, но не впритык, - а затем прыгните влево. Сделать это достаточно сложно, но если удастся, то вы увидите поздравление «Nice Catch» и получите 5000 очков.

Загадочная лестница:

Это - не более чем скрытая в игре шутка. Заберитесь на вторую встреченную вами на первом уровне лестницу. Стоя на ее вершине, подпрыгните, быстро нажимая ← и → на пульте. У вас появится способность немного побродить по воздуху.

Игра в Японии:

На экране установок (Options) выберите Music Test = 26, Sound Test = 56 и нажмите ↙+**A**+**B**+**C** и **START**.

GLOBAL GLADIATORS

Virgin • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Дополнительные жизни:

Сделай паузу в игре. Нажмите **A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, B, A** и продолжите игру. Если вы услышите фразу «You cheater», повторите процедуру.

Пропуск уровней:

Сделайте в игре паузу. Нажмите **B, C, B, A, B, B, C, B, A, B** и продолжите игру. Вы автоматически окажетесь в конце уровня.

Бесконечная жизнь:

После того как появится логотип Virgin, нажмите **A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C.**

Режим PROGRAMMING INFORMATION:

Включите приставку и нажмите четыре раза следующую последовательность кнопок: **C, B, A, START**. На экране появится режим Programming information. Там есть несколько опций, включая бесконечное количество жизней.

GODS

Accolade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Бессмертие: MESIENTOTANFELIZ.

Пароли уровней: уровень 2 - NASHWAN; уровень 3 - COYOTE; уровень 4 - FOXX.

GOLDEN AXE

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Когда высвечивается заставка выбора персонажей нажмите кнопки ↙+**B**+ **START**. Если же вы находитесь в аркадном режиме, то, удерживая ↙, чтобы герой вращался в руках скелета, и нажмите **A+C**.

Дополнительные очки:

Нажмите кнопки ↘+**A+C+START** и вы получите 9 дополнительных очков.

15 жизней:

Выберите режим с двумя игроками и тут же дайте одному из героев умереть. Теперь вы можете использовать каждого из героев в режиме одного игрока. Это даст вам три дополнительные жизни плюс кредиты, так что всего у вас окажется пятнадцать бойцов.

30 жизней:

Выберите режим одного игрока, затем нажмите и удерживайте клавиши ← и →, пока ваши воины не начнут непрестанно вращаться. Во время их вращения, одновременно нажмите **A** и **C**. Затем отпустите все клавиши и нажмите **START**. Теперь у вас будет девять продолжений вместо трех.

Могучие топоры:

В финальном поединке, играя в режиме одного игрока, постарайтесь сохранить магию почти до самого конца боя. После того, как вы ударите босса, используйте магию. Из пустоты появятся два здоровенных топора и ударят его прямо в грудь. В режиме двух игроков появляются уже три топора. Один из игроков должен загнать главного злодея в угол и постоянно разить его, но так, чтобы он не упал. Второму же игроку предстоит заманить скелеты в дальний конец комнаты. И, наконец, перед тем, как враг умрет, быстро используйте магию. Если вы сделаете все правильно, появятся три топора.

GOLDEN AXE 2

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Во время заставки нажмите и удерживайте клавиши **A, B** и **C** и нажми **START**. Продолжая удерживать кнопку **A**, отпустите **B** и **C**, затем, все еще удерживая **A**, снова нажмите **B** и **C**, чтобы войти в экран опций. Продолжайте удерживать **A**, а **B** и **C** отпустите. Выберите **EXIT** и, по-прежнему удерживая **A**, нажмите **B** и **C**, чтобы вернуться в главное меню. Продолжая удерживать **A**, отпустите

B и **C**. А теперь, все еще удерживая **A**, одновременно нажмите **B** и **C**, чтобы выбрать число игроков. Удерживая все три кнопки, нажмите **START**, чтобы выбрать нормальную игру. Затем, по-прежнему удерживая все три кнопки, выберите героя, нажми ↑, а затем **START**. Теперь вы можете выбрать любой уровень игры.

Неограниченная магия:

Доберитесь до босса любого уровня хотя бы с одной магией. Во время битвы с боссом нажмите клавишу **A**, чтобы использовать магию. Убейте босса и отпустите кнопку **A**, когда забегают гномы. Пусть они украдут две магии, но ты не подбирай ничего. Когда ваш герой появится на следующем уровне, он автоматически использует магию, даже если у вас ее и не осталось. Затем в нижней части экрана появятся два ряда магий. Вы можете использовать их неограниченно, но не слишком часто, иначе игра может повиснуть.

Дополнительные очки:

Выведите на экран меню **OPTIONS**. Нажмите одновременно **A, B, C**. Войдите в меню **OPTIONS**. Отпустите **A**. Нажмите в меню **EXIT** и нажмите кнопку **START**. Выберите игру нажатием кнопки **A**, и количество ваших очков увеличится с 3 до 8.

GOLDEN AXE 3

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Суперудары:

Экс: управление по кругу +**B, C** - пламя мечом;
Тирис: →, ←, →+**B, C** - метнуть меч;
Пантера: →, ←, →+**B, C** - бросок;
Человеко-лев: управление по кругу, **B, C** - вихрь.

Выбор уровня:

При выборе персонажа, установите курсор на выбранном герое. Быстро нажмите 4 раза **A**, один раз **START** и 6 раз **C**. В центре экрана появится число, которое можно изменить. Это номер стартового уровня.

GREEN DOG: THE BEACHED SURFER DUDE

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Переход на другой уровень: поставьте игру на паузу и нажмите **A, A, B, A**, ←, ←.

Три летающих диска: в любой момент нажмите клавишу **START**, чтобы остановить игру. Затем нажмите **C, A, B, A**, ← и еще раз ←. Вы услышите звонок и обнаружите, что диски уже находятся у вас.

Замедление: начните игру, затем нажмите **START**, чтобы ее остановить. Нажмите ↓, **A, C**, ↑, ←, ←. Услышите звонок, и игра замедлится. Когда вам это надоест, снова остановите игру кнопкой **START**, затем нажмите клавиши ←, →, ↑, ↓, **A** и **C**.

Быстрая перезагрузка: Если вам надоела заставка, одновременно нажмите клавиши **A, B, C** и **START**, чтобы быстро перезагрузиться.

Дополнительные жизни: уровень 1, эпизод с пещерой - запрыгните на плавающий камень, убейте лягушек и продолжайте прыгать направо к дракону. Бросьте в него летающую тарелку, чтобы открылась потайная комната. Перепрыгните через ямы, запрыгните на пружину, чтобы оказаться рядом с сундуками. Откройте их и возьмите дополнительную жизнь. Потом убейте себя. Повторяйте эту процедуру, пока не соберете желаемое количество жизней.

HARD BALL

Accolade • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли для игр:

Texas - Boston: ..... iAAEIGbe
Boston - Chicago: ..... AEECBGcC
Texas - Detroit: icB6JaDb
Seattle - Toronto: 3cC6JbDE
Cleveland - Kansas City: .. 0cA7IKDa
Minnesota - Cleveland: ..... IcBSIKDa
San Diego - Montreal: ..... gAAEGEbk
New York - New York: .... FAteBHbf
San Francisco - Texas: ..... fcIBGiBA
San Diego - Cleveland: gcA7HKdg
New York - Atlanta: ..... hAAEHFbh
Oakland - New York: jcA2FHD2
Pittsburgh - SF: fAAEFDb2
Los Angeles - Philadelphia: eAAEECb5
Houston - Boston: ccA7EGD6
Milwaukee - Detroit: acA7HJD2
New York - Cincinnati: dcA2FHD8
Chicago - Atlanta: 2c36Ahbi
Chicago - Chicago: 2AAGGAbf
California - Baltimore: kcB3GIDi

HERZOG ZWEI

Renovation Products • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Пароли к уровням:

1. OPGHCACHCMP
2. NIHHGFGJELO
3. KOGJGBCAGNF
4. MAEBEOCAINC
5. OMGIGBGOKLC
6. OMGBGLHFMLF.

Пароли для числа побед:

5 побед - GGGKHAGOKLO
12 побед - BPHOHACAGML
19 побед - NPLOFOCAGKP
22 победы - IMLPFEGEMLC
25 побед - JAJJBPDNCMC
28 побед - LILOPBDPIKJ
31 победа - JLJOMGJAOKL

Пароль последнего уровня - JLJOIGLAOK.
Код победы для армии синих - IEJOJEIKNLA.

HUMANS

Gametec • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★

Пароли этапов игры:

2 - YHQBSBGTSFXY
3 - DGTUQBWXBGNC
4 - PBGPGHQZZMZGT
5 - TMHCPYPCDQHQ
6 - DTMFCPWJWFPW
7 - KFNMZXDGJKBQ
8 - XSJKNQLMFHWZ
9 - DVDQTNKTMHSF
10 - VYJMDMPVXHHD
11 - SDKJRGJHDWZQ
12 - HCDFWZSNXCPH
13 - CBJHXXDMHSVL
14 - FPYBCXGPMPMP
15 - SRQHNLDRDWPG
30 - MFKTJGNSXQJM
31 - FHWHHMTCJSPN
32 - FTWFSBZLYNXS
33 - LWLSTSLVWDRX
34 - WXTXBCHBWLDG
35 - ZSRGHXCZYFLQ
36 - ZGHWLXJSXSZM
37 - RSBMVGVSTSBL
38 - CZQNJYZWLWFQ
39 - ZFPKPYXJCRGX
40 - NSFLKXCBJDWF
41 - HQVQNQVMVGPQ
42 - FCTRRYFMZMVK
43 - BYNNYHYTGDTC
58 - TSDRLSHXZMDV
59 - WZWZWZSHCJMH
60 - YNTBXYJYNWLK
61 - FQXKPTYLQJZM
62 - TZYNMBQRSFZM
(TXYNMBQRSFZW)
63 - BSHJMJTMFCFS
64 - LTIJQVMRYZLM
(LTLJQVMRYZLM)
65 - NCHQVFQXFQZH
66 - MFGLYVGRQVZP
67 - QTSDFMBYTMJJ
68 - CLYBHVQNGBYN
69 - ZWXGZQRGLPPN

16 - NYZKBLPGZXMF
17 - ZGXMLRRNWHLK
18 - RKLLKDZHXNQP
19 - VCRMFKNSRDMF
20 - WDFGNXGRRMPN
21 - YXLPSLBXWHBQ
22 - XQHHWPQBJMPC
23 - VYNSJGFQJHCB
24 - SDMFCJKBCJGZ
25 - TKJXCLWLZTWP
26 - CUYXWHYRGDWD
27 - WTBSDCBXKTWL
28 - QXJKDYRMLSTC
29 - VSPQXYVCLVCB
44 - BDMBGXDYLKHG
45 - TNLQVNQPJBZQ (VWPKNRSXXYTY)
46 - PZFCTHKXBVXM
47 - DFGFGFWRRCXW
48 - VNWLGXTRQNCF
49 - ZWNSXGFYNMHS
50 - PDJTKPCTYXDK
51 - HHJYESXNNPFG
52 - BPHGLQXJHWJY
53 - BWLPKPNGVFQQ
54 - WHYNDZMTYNQT
55 - QDDGVHPGFWLS
56 - NGJFTCRVQXKZ
57 - KNCFXXKRMHGV
70 - VWPKNRSXXYTR
71 - NCHMNXGHZGLS
72 - TWJZBHKTMHCP
73 - TQVCXVNFFZZN
74 - QLMVQJNJMZLQ
75 - VKPKLSLLYTFC
76 - DWJPYHKDGPYT
77 - RKLDKFSJBSJZ
78 - TYZNGBCBWPJV
79 - BCDDSNZQZYPC
80 - XPMNWJKFNQZC

INCREDIBLE HULK (THE)

U.S. Gold • Количество игроков 1 • Поединки • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня: в режиме паузы, нажми ↑, →, ↓, ←. Выйдите из режима паузы и потеряйте все свои жизни. После окончания игры появится черный экран, содержащий информацию по выбору уровней.

INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня: на заставке игры после появления логотипа «LUCAS FILM» нажмите **A, B, C, B, C, A, C, A.**

Пропуск уровня: во время паузы введите пароль →, ↑, ↓, ←, ←, ↓, →**A, B, C.**

JAMES POND 3: OPERATION STARFISH

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Дополнительные жизни: когда у вас остается только одна жизнь, войдите в режим паузы в тот момент, когда вам должен быть нанесен очередной удар. Нажмите **A**, чтобы начать уровень сначала. Показатель жизни должен стать равным нулю. Если вы потеряете эту жизнь, игра закончится. Повторите трюк еще раз, и вы получите десять дополнительных жизней.

Суперпрыжок: после того как вы получите **jet pack**, оставьте его там, где вам надо прыгнуть и нажмите **C+B**, чтобы поднять его и получить возможность взлетать, даже если **jet pack** пуст.

Меню установок: после того, как появится экран для паролей, вам будет необходимо ввести следующий код: **RED CHEESE, YELLOW MOUSE, GREEN CAT, BLUE DOG**. Затем введите один из нижеприведенных кодов (в «красном» варианте): **STAR** (начало с пятью энергорыбками), **FISH** (неуязвимость), **BOOK** (все карты будут открыты).

JOE MONTANA 3

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг ★★★★★

Пароли команд: введите три первых символа кода команды и добавьте к ним YNTSKBC.

Bears - DLB Rams - RLB 49-ers - 4LB Cowboys - HCB

Saints - VLB Raiders - QDB Eagles - ZLB Bills - CDB
Redskins - 6LB Grants - XTB Dolphins - SCB Vikings - TLB

JUDGE DREDD

Acclaim • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

2: KZDVT 3: JRQWNO
4: PSTRVJZ 5: HQWVLT
6: WDRCNPU

JUNGLE BOOK (THE)

Disney/Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Коды: их нужно вводить после перехода в режим паузы.

Восстановление вооружения и жизненных сил, а также обладание маской неуязвимости на 99 секунд: ↑,↑,↓,↓,←,→,←,→, B, A

Переход на следующий уровень: B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, A, A, B, B, A.

Перевернутое изображение:←,A, →, ↓, B, A, ←, ←, C, →, ↑, ↓ (на паузе) - игра будет переустановлена, и, когда вы снова ее начнете, изображение будет перевернутым.

Выбор уровня: сразу после заставки нажмите ↑, ↓, ↑, ↓, ←, → и **START**. Теперь, если поторопиться, после начала игры, орудуя джойстиком ← и →, можно выбирать уровни.

Финальная битва с Шерханом: A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B.

Оказаться рядом с Балу: B, A, ←, ↑, ↑; на дереве с обезьяньим доктором - →, A, ↓, B, A, ↓.

Поединок с Каа при трех жизнях: C, A, A, B, C, A, A.

Дополнительная жизнь на 10 сек. для прохождения всего этапа: A, B, B, A, A, B, B, A.

Изменение цветовой палитры: A, B, B, A, C, A, B, B.

JUNGLE STRIKE

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

	Вариант 1	Вариант 2	
2:	RNP3BRXTPJ3	RLSJBRXTPJK	3 жизни
3:	9WSMD9WNMCC	9VMJR9WNMCZ	3 жизни
4:	X76JR74MZYT	XT6YXL6PF6M	16 жизней
5:	VLPJV746JK7	VNHYWMGZBC9	16 жизней
6:	W6Y7LPZF9TB	WSJYTGJDX9M	23 жизни
7:	TPC39NS6MCJ	TMYBLJYK3KW	23 жизни
8:	7CRLSCFDYRH	7GK9NZDYKYX	23 жизни
9:	N46J3BVWT4V	N4PJBVWTWP	23 жизни

Бессмертие:

Когда у вас кончается энергия, и вертолет начинает разваливаться, нажмите на все кнопки и **START** - вы станете бессмертным.

4 жизни

На 7-уровне (River Raid) 4 жизни можно найти под четырьмя маленькими пирамидами, которые указаны в верхней части карты. (Это приблизительно середина уровня).

JURASSIC PARK

Biue Sky • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Код выбора уровня

Чтобы быстро и свободно перемещаться, перейдите к меню опций (Options Menu) и, ничего не нажимая, выйдите из него. После этого введите пароль NYUKNYUK, но не выходите с экрана паролей. Вместо этого высветите на экране стрелку Влево или Вправо, а потом нажмите по порядку и удерживайте следующие кнопки: **A, B, C** и **START** (в конце вы должны удерживать нажатыми все эти кнопки). Когда появится титр «Доступен второй контроллер», высветите пункт Exit и нажмите любую кнопку, чтобы начать игру. Появится специальное меню выбора этапа.

Непрерывные продолжения

После своей «смерти» (когда жизней больше нет) перейдите на экран паролей и нажмите Start. Теперь выберите вариант Start - и вы вернетесь в тот уровень, из которого выбыли.

Пароли уровней

Игра за доктора Гранта:

	Easy	*Normal*	*Hard*
Уровень 2:	2BINHKE9	277166RO	2QMH7DB2
Уровень 3:	4LBVGIIN	4BFP64V0	4SNP67FC
Уровень 4:	66RHEH2P	64DHCDEF	6QLNTNRR
Уровень 5:	8KN0SHUU	85BGLNTH	8DCIDDR8
Уровень 6:	A717MUP6	AH745EJC	A6C8EDJI
Уровень 7:	CPLPHMMG	C7UBL67U	C7DH56B7

Игра за Динозавра:

	Easy	*Normal*	*Hard*
Уровень 1:	G21G0014	G21G0025	G21G0036
Уровень 2:	I21G0016	I21G0027	G21G0038
Уровень 3:	K21G0018	K21G0029	K21G003A
Уровень 4:	M21G001A	M21G002B	M21G003C
Уровень 5:	O21G002C	O21G002D	O21G003E

Коды полного вооружения для Гранта:

Jungle	OVVVVVUP
PowerStation	2VVVVVUB
The River	4VVVVVUT
Pumping House	6VVVVVUV
Canyon	8VVVVVU1
The Volcano	AVVVVVU3

Мастер-пароль:

Введите пароль JP_0_ARK, где первый пропуск может быть заполнен либо буквой G (играть за доктора), либо R (играть за динозавра), а второй пропуск заполняется цифрами, указывающими номер уровня: с 1 до 7 для Гранта, с 1 до5 для динозавра.

KING SALMON

Vic Tokai • Количество игроков 1 • Имитатор рыбалки • Рейтинг★★★★★

Пароли: 2 - NJHVDRQSLR, 3 - XSDQJFGWPD, 4 - NKFFFWXPXC, 40 - CNNKBBBQFQ, 47

- CJJQWCQWLI, 57 - LYSJBWHFQV, 61 - NJHFVXRSLY, 67 - YNZQLXMXXS, 73 - ZHGVWRQDXN, 79 - RTWJZCCFHF, пароль для рекордного улова - VDLDNJKCKN.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE (SIMPSONS)

Flying Edge • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли: уровень 2 - WHOAMAMA, уровень 3 - FLANDERS, уровень 4 - BLOCKMAN, уровень 5 - SIDESHOW. Суперпароль - SMAILLIW (дает вам бесконечные жизни, и вы можете попасть на любой уровень, который захотите).

LAWNMOWER MAN (THE)

Curve Interactiv • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Советы. Чтобы воспользоваться кодами, остановите игру на любом этапе и нажмите ↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓ и отмените паузу. Затем опять вызовите паузу и нажмите B, чтобы пропустить этап, или C, чтобы попасть в отладочное меню.

LEMMINGS

Psygnosis • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2: QWKYN
Уровень 3: NDDND
Уровень 4: SWKYN
Уровень 5: FTDVM
Уровень 6: KMKBX
Уровень 7: HTDVM
Уровень 8: MMKBX
Уровень 9: VDDTD
Уровень 10: ZWKYN
Уровень 11: XDDTD
Уровень 12: CXKYN
Уровень 14: TMKBX
Уровень 15: RTDVM
Уровень 16: WMKBX
Уровень 17: VHDVD
Уровень 18: ZZKZN
Уровень 19: XHDVD
Уровень 20: CBKBP
Уровень 21: PXDWM
Уровень 22: TQKCX
Уровень 23: RXDWM
Уровень 24: WQKCX
Уровень 25: FJDVD
Уровень 26: KBKBP
Уровень 27: HJDVD
Уровень 28: MBKBP
Уровень 29: YXDWM
Уровень 30: DRKCX

LEMMINGS 2

Psygnosis • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

BEACH
2: INBGPLAGAHIFMAGCHBNIHM
3: IHBGBUFAHIFMAGCHBNIHM
4: LABGBLJFMOIFMAGCHBNIHM
5: MMBGBUFMOGJMAGCHBNIHM
6: KEBGBLJFMOGJLFGCHBNIHM
7: OLBQBLJFMOGJFFLHBNIHM
8: GPBGBLJFMOGJLFFLONNIHM
9: KLBGBLJFMOGJLFFLONBHHM
10: PABGBLJFMOGJLFFLONBHJL
EGYPTIAN
CIRCUS
2: BMJNNCIHMEOCLBPIIMEOCL
3: EPJNNCGLMEOCLBPIIMEOCL
4: BGJNNCGLLGOCLBPIIMEOCL
5: FMJNNCGLLGNLLBPOOMEOCL
6: BBJNNCGLLGNLCOPIIMEOCL
7: MBJNNCGLLGNLCOAHIMEOCL
8: EMJNNCGLLGNLCOAHKLEOCL
9: NCJNNCGLLGNLCODHKLNNCL
10: MLJNNCGLLGNLCODHKLNNPC
POLAR

2: EANPPBAHAEECEBLAGADEBM
3: EONPPBAHAEECEBLAGADEBM
4: MGNPPBPJHNECEBLAGADEBM
5: JINPPBPJHNPOEBLAGADEBM
6: MHNPPBPJHNPOJPLAGADEBM
7: MINPPBPJHNPOJPNPGADEBM
8: IINPPBPJHNPOJPNPPHDEBM
9: NONPPBPJHNPOJPNPPHPPBM
10: HBNPPBPJHNPOJPNPPHPPAA

2: MFAPLPMAGIDIBOBAIIIEGC
3: AHDPLPOPGIDIBOBAIIIEGC
4: ACDPLPOPPPAIBOBAIIIEGC
5: POAPLPOPPPAAACBAIIIEGC
6: HOAPLPOPPPAAACBAIIIEGC
7: LHDPLPOPPPAAACACIIIEGC

LHX ATTACK CHOPPER

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Ливия:

Majestic Twelve:	CQAAAFA	Anterior Nova:	CQAAIEA
Reindeer Flotilla:	CQAAQHA	Phoenix:	CQAAYGA
Rainbow Veil:	CQAAAVC	Chess:	CQAAIUC
Lobster Quadrille:	CQAAQXC	Hen House:	CQAAYWC
Desert Two:	CQAABFE	Flaming Arrow:	CQAAJEE
Plain Aria:	CQIERDG		

Центральная Европа:

Domino Mirror:	CSIEIYIE	Chess:	CSIEQ6E
Arc Lite:	CSIEY4E	Anterior Nova:	CSIEBJC
Reindeer Flotilla:	CSIEJIC	Hop Toad:	CSIERLC
Olympic Torch:	CSIEZKC	Lobster Quadrille:	CSIEBZA
Grand Theft Hokum:	CSIEJYA	Flaming Arrow:	CSIER6A

Вьетнам:

Lobster Quadrille:	CQIEZCG	Anterior Nova:	CSIEAJG
Reindeer Flotilla:	CQIEBRE	Gemini:	CSIEIIG
Flaming Arrow:	CQIEJQE	Chess:	CSIEQL6
Hen House:	CQIERTE	Binary Rainstorm:	CSIEYKG
Lava Lamp:	CSIEZSA	Freedom Train:	CSIEAZE

Чтобы получить неограниченный боезапас, на уровне Rainbow Veil введите пароль CALVARY.

LION KING (THE)

Disney Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Секреты

Выбор уровня и неуязвимость:

В экране опций нажмите →, **A, A, B, Start**. Появятся две новые опции - «Level Select» (Выбор уровня) и «Invincibility» (Неуязвимость).

Секретный код:

На экране «Опции» наберите следующий код на джойстике первого игрока: **BARRY**. Барри - это имя программиста, который написал секретный код для этой игры. В появившемся меню вы сможете поставить себе вечную энергию или выбрать этап, на котором вы хотите начать игру. Вы также можете выбрать «легкий» уровень. Тогда у вас появится неограниченное количество жизней, но энергия будет кончаться. Эта опция хороша для тех этапов, где вы теряете много жизней.

LOST VIKINGS (THE)

Virgin • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

2: GR8T	13: QCKS	23: BTRY	33: 8BLL
3: TLPT	14: PHRO	24: JNKR	34: TRDR
4: GRND	15: GIRO	25: RVTS	35: FNTM
5: LLMO	16: SPKS	26: CBLT	36: WRLR
6: FLOT	17: JMNN	27: HOPP	37: PDDY
7: TRSS	18: SNDS	28: SMRT	38: TRPD
8: PRHS	19: TMPL	29: V8TR	39: TFFF
9: CVRN	20: TTRS	30: NFL8	40: FRGT
10: BBLS	21: JLLY	31: WKYY	41: 4RN4
11: TR33	22: PLNG	32: CMBO	42: MSTR
12: VLCN			

LOST WORLD (THE) (JURASSIC PARK 3)

Blue Sky • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★

Для того, чтобы выбрать уровень, начните игру и введите на экране «Option screen» пароль MAGICBOX.

Пароли уровней:

Уровень 2 - AMQ4VL2A Уровень 3 - 4A4SOMCK, Уровень 4 - CAKK4CQK,
Уровень 5 - A8MJ14KM, Уровень 6 - 9MO5RK58, Уровень 7 - F0UDISCU,
Уровень 8 - NS22IAH2, Уровень 9 - NKAQ26TA, Уровень 10 - 4OMIOBD6,
Уровень 11 - EM8P1558, Уровень 12 - UEGH1PPG, Уровень 13 - GGUSLMFE,
Уровень 14 - 7Q42D9R4, Уровень 15 - V4OLRCPO, Уровень 16 - RA4T9FQK,
Уровень 17 - LKAQIE7A.

Если вы хотите сменить свой облик охотника и снаряжение, введите пароль **REDHUNT** (вы станете красным охотником).

Чтобы играть вдвоем и видеть персонаж каждого игрока на экране, введите пароль **CIVILWAR**.

M.U.S.H.A. (ALESTE)

Seismic • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор раунда: дождитесь, пока на экране не появится логотип **SEGA**, затем нажми **RESET**. Когда логотип появится вновь, снова нажмите **RESET**. Повторить это надо десять раз. После этого подождите, пока не появится заставка и войдите в опции, держа при этом нажатыми клавиши ↓ и ↑. На экране появится слово «Раунд». Вы можете менять номер раунда клавишами ← и →.

Пять дополнительных жизней: остановите игру, затем нажмите →, ↓, →, ↓, ←, ↑, ←, ↑, **B, C, A** и **START**.

20 опций: Когда начнется игра, нажмите **START**, чтобы остановить ее, потом нажмите три раза ↑, три раза ↓, три раза ← и три раза →; потом два раза **C**, а далее **B, A** и **START**.

Полная огневая мощь: во время игры нажмите **START**. Затем нажмите **B,B,C,B,B,C,↑,↓**, и **A**.

MADDEN NFL' 96

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

В данной версии имитатора американского футбола есть множество секретных команд, доступ к которым можно получить, введя приведенные ниже коды на экране «Team Selection» (экране выбора команд). Коды вводятся на экране для каждой из двух выбранных команд в отдельности кнопками **A, B, C**.

Коды для выбора секретных команд:

'80 Atlanta Falcon	AABBBCA	'85 New England Patriots	BBCABAA
'70 Baltimore Colts	AABCACC	'76 New England Patriots	BBCBAAC
'68 Baltimore Colts	AACAAAB	'79 New Orlean Saints	BBCBCBB
'64 Baltimore Colts	AACACBA	'90 New York Giants	BBCCBCA
'93 Buffalo Bills	AACCACB	'86 New York Giants	BCAAACC
'92 Buffalo Bills	ABAAAAA	'70 New York Giants	BCABAAB
'91 Buffalo Bills	ABAACAC	'68 New York Jets	BCABCBA
'90 Buffalo Bills	ABABBBB	'80 Philadelphia Eagles	BCACBBC
'73 Buffalo Bills	ABACACA	'60 Philadelphia Eagles	BCCAACA
'85 Chicago Bears	ABACCCC	'79 Pittsburgh Steelers	BCBBAAA
'77 Chicago Bears	ABBACAB	'78 Pittsburgh Steelers	BCBBCAC
'66 Chicago Bears	ABBBBBA	'75 Pittsburgh Steelers	BCBCBBB
'63 Chicago Bears	ABBCABC	'74 Pittsburgh Steelers	BCCAACA
'88 Cincin. Bengals	ABBCCCB	'75 St. Louis Cardinals	BCCACCC
'81 Cincin. Bengals	ABCACAA	'94 San Diego Chargers	BCCBCAB
'93 Dallas Cowboys	ABCBBAC	'81 San Diego Chargers	BCCCBBA
'92 Dallas Cowboys	ABCCABB	'66 San Diego Chargers	CAAAABC
'78 Dallas Cowboys	ABCCCCA	'63 San Diego Chargers	CAAACCB
'77 Dallas Cowboys	ACAABCC	'94 San Francisco 49ers	CAABCAA
'75 Dallas Cowboys	ACABBAB	'89 San Francisco 49ers	CAACBAC
'71 Dallas Cowboys	ACACABA	'88 San Francisco 49ers	CABAABB
'70 Dallas Cowboys	ACACCBC	'84 San Francisco 49ers	CABACCA
'89 Denver Broncos	ACBABCB	'81 San Francisco 49ers	CABBBCC
'87 Denver Broncos	ACBBBAA	'78 Seattle Seahawks	CABCBAB
'77 Denver Broncos	ACBCAAC	'79 Tampa Bay Buccaneers	CACAABA
'62 Detroit Lions	ACBCCBB	'91 Washington Redskins	CACACBC
'67 Gr. Bay Packers	ACCABCA	'83 Washington Redskins	CACCBAA
'66 Gr. Bay Packers	ACCBACC	'82 Washington Redskins	CBAAAAC
'80 Houston Oilers	ACCBACC	'72 Washington Redskins	CBAACBC
'69 Kansas C. Chiefs	ACCCCBA	Hall of Fame I	CBABBCA
'66 Kansas City Chiefs	BAAABBC	Hall of Fame II	CBACACC
'62 Dallas Texans	BAABACB	'95 All-Madden	CBBAAAB
90 Los Angeles Raiders	BAACAAA	'95 AFC Pro Bowl	CBBACBA
'83 Los Angeles Raiders	BAACCAC	'95 NFC Pro Bowl	CBBBBBC
'80 Oakland Raiders	BABABBB	'95 Amster. Admirals	CBBCACB
'76 Oakland Raiders	BABBACA	'95 Barsel. Dragons	CBCAAAA
'67 Oakland Raiders	BABBCCC	'95 Frankfurt Galaxy	CBCACAC
'91 Los Angeles Rams	BABCCAB	'95 London Monarchs	CBCBBBB
'84 Los Angeles Rams	BACABBA	'95 Rhein Fire	CBCCACA
'79 Los Angeles Rams	BACBABC	'96 Scot. Claymores	CBCCCCC

'68 Los Angeles Rams	BACBCCB	'95 EA Sports	CCAACAB
'84 Miami Dolphins	BACCCAA	Team Madden	
'82 Miami Dolphins	BBAABAC	All 50s	CCABBBA
'73 Miami Dolphins	BBABABB	All 60s	CCACABC
'72 Miami Dolphins	BBACCCA	All 70s	CCACCCB
'71 Miami Dolphins	BBACBCC	NFL Players Ass. I	CCBACAA
'76 Minnesota Vikings	BBBABAB	NFL Players Ass. II	CCBBBAC
'74 Minnesota Vikings	BBBBABA	NFL Players Ass. III	CCBCABB
'73 Minnesota Vikings	CBBBCBC	NFL Players Ass. IV	CCBCCCA
'69 Minnesota Vikings	BBBCBCB		

Чтобы выполнить тестирование звука, введите на экране установок **C, A, C, A, B**.

Чтобы играть в ускоренном режиме, когда тайм будет длиться всего 15 секунд, перед появлением главного меню нажмите **A, C, C, B, B**.

MARCO'S MAGIC SOCCER (MARCO'S MAGIC FOOTBALL)

Domark • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли: уровень 2 - HAUNTING, уровень 3 - BSTOKE, уровень 4- GUNDETNK, уровень 5 - ECTOPLSM, уровень 6 - JAWS, уровень 7 - GARAGE, уровень 8 - TRAFFIC, уровень 9 - ELF, уровень 10 - KRUSTY, уровень 11 - BARREL, уровень 12 - CRABTREE, уровень 13 - WINDUP.

MARIO ANDRETTI RACING (ANDRETTI RACING)

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Для гонок Формулы-I

2 -	VKSS HCBW EDAT JKNA AAAA	12 -	FK68 RFT2 QHBD TDCA ABAA
3 -	WVBA MFVE GJBU ARAA ABAB	13 -	HDBQ 5JUW 2MBW BG2A ACAA
4 -	ZWBU TKEA NPCC SU4A ACAA	14 -	4ECB BND3 APCE 3NNA ADAA
5 -	4XCE 2NFN UTDC 2WYA ADAA	15 -	DBEQ JCTE EDAT SMJA AAAB
6 -	T3E2 GCSS JDAU ARYA AAAB	16 -	GCBA SFTC LHBC 2WYA ABAA
7 -	D4K5 MFUM QHBU JTUA ABAA	17 -	3DFQ XJVS ULBV J2NA ACAA
8 -	G5GC VJVS YLCU SVQA ACAA	18 -	46GG 8MW2 4NCE 48AA ADAA
9 -	K6CQ 5PE6 6QDU 2XLA ADAA	19 -	UBEQ GCTA GCAV A9LA AAAB
10 -	CA22 HCTA EDAU KDAA AAAB	20 -	FCBA NEUJ JFBX BQ8A ABAB
11 -	UJ6N JCS2 JCAV A9LA AAAA	21 -	2C3U WJCW NLDG BYQA ACAA
		22 -	B3ES GCBN CDBD A9LA AAAA

Для гонок багги

2 -	DBGQ JDBJ JCBS JALA ALAA	11 -	DBAW FDSS JBBT SB6A ALAB
3 -	E4KC WFU2 NGDA SASA AMAA	12 -	YB7A RGCS QFCT 2CGA AMAB
4 -	H5TS 4KWA ULEA 2A4A ANAB	13 -	H5FS 5JWE UKEC ACQA ANAA
5 -	46UF APEN 4NET ABCA APAA	14 -	CTSS GDTJ GEBA JAJA A4AA
6 -	UBSW HDA6 LEBA JALA A4AA	15 -	XU3A NHB6 QKCS SAUA A5AA
7 -	WOBJ PFTW UMCA SAUA A5AA	16 -	JWBS VLDA YNDS 2A2A AGAB
8 -	HEKY XJCN 8PEA 2A2A A6AB	17 -	LW8J 3NFW 6TET ABAA A7AA
9 -	3F4C 9LWF GRFT ABAA A7AA	18 -	UTSS EDTJ NDBA JAJA A4AB

10 - VBAW GCT2 JBBA 2A4A ALAB

Для гонок на легковых автомобилях

2 - VBJS HDBJ JDAS SKQA AFAB
3 - YCS6 QHCW QFCS ZNSA AKAB
4 - 3DPS YLD6 YJDT ARYA AGAB
5 - LW78 8RFE 4NFB JU4A AJAB
6 - CBSW HDBA CDBB JJEA AFAB
7 - WVBC PHCJ GGDB SMLA AKAB
8 - YWTY ULVA QJDV AWWA AGAB
9 - US22 HEBE GCAT JJGA AFAB
10 - XT3N PHUJ QFBT SMJA AKAB
11 - 2U34 ZLD6 UGDC SUEA AGAB
12 - 4WCU 7PW2 2MEC 2XLA AJAB
19 - FDBA MGT2 WJCS SASA A5AB

13 - B3SN JCBN GCAU SRWA AFAB
14 - E426 RFCW QDCD AWCA AKAB
15 - H5XN 3GV2 4FCW A46A AGAA
16 - KPF7 DLET EKDW J8AA AJAA
17 - VA6S FDAS JDAU SRYA AFAA
18 - FCPE NGBS QJBD AWCA AKAB
19 - 2DXS WKUW WLBW J6EA AGAB
20 - 4WQJ 6PD6 4QCE 3ASA AJAB
21 - B3A2 GCBJ GCAU SRYA AFAA
22 - LM42 3LW2 4LEF KDYA AJAB
23 - HL4E WHD6 QHDW 29LA AGAB
24 - EK7S QFCS LACC 2U4A AKAB

Чтобы стать обладателем полностью экипированной машины типа «Indy» и максимального запаса денежных средств, введите пароль 2VP8 ZLFE WKDN CSXH TDAB.

Для того чтобы получить автомобиль типа «Sprint», введите пароль EUJQ QFUW SDBY AMAF 3MAA.

Если же ты хотите иметь машину «Stock» и несколько сотен тысяч долларов, то воспользуйтесь паролем KVUE WLD2 WQC6 BAVH TJAA.

MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Для изменения уровня мастерства соревнующихся команд введите пароль **ABRACADABRA2** и нажмите **START**. На экране появится надпись **BAD PASSWORD**, после чего нужно выделить курсором **CANCEL** и нажать **START**. Затем можно выбрать показательный (Exebition) или турнирный (Tournament) режим. На экране Today's Match с помощью ↑,↓ вы имеете возможность посмотреть любой показатель мастерства своей команды или противника, а, нажимая **A** или **B**, поменять его.

Чтобы изменить цвет льда, введите пароль **CEME NTBL ADES** и нажми **START**. На экране появится надпись BAD PASSWORD, после чего нужно выделить курсором **CANCEL** и нажать **START**. Теперь вы будете играть на темном льду.

Игра за Нью-Йорк в плэй-офф (пароли встреч):

Четвертьфинал: Нью-Йорк - Питсбург - QX3N TFE3 CLC3
Полуфинал: Нью-Йорк - Бостон - QP3N TFG3 CLC3
Финал: Нью-Йорк - Лос-Анджелес - Q75N VFG3 CLD3.

Пароли других встреч:

Лос-Анджелес - Нью-Йорк: M3KJ WPUA FCB9
Лос-Анджелес - Монреаль: ASTE EBCA ANSE
Питсбург - Калгари : Y2QJ UXA3 4U3M
Питсбург - Детройт: E2TE PMC2 2J3A
Питсбург - Монреаль: ENVA 7BC2 SN2A

Пароли финальных игр чемпионата: E7BEMBD2EJFC, E7VEDDA2SN3E, EPTEDMA2 SN2E.

MARSUPILAMI

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

CATG - the Alps (Альпы);
YKRZ - the Docks (доки);
GWQB - Theme Park (парк);
NKEM - Building Side (стройка);
USYH - the Jungle (джунгли);
PNNX - the Chahutas;
RPMJ - Palombie.

MARVEL LAND

Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Для выбора этапа игры в обычном режиме «Normal mode» введите код ARDE, а в режиме «Digest» - GILANDKI.

Пароли выбора уровней:

Раунд 1-2: XIGN	Раунд 2-4: XTLG	Раунд 3-6: STEP
Раунд 1-3: NSOG	Раунд 2-5: ALWN	Раунд 3-7: HCHI
Раунд 1-4: QOCT	Раунд 2-6: ZTOX	Раунд 4-1: SMOK
Раунд 1-5: USOG	Раунд 2-7: ZWMO	Раунд 4-2: RUAO
Раунд 1-6: XULW	Раунд 3-1: AOWM	Раунд 4-3: QRUP
Раунд 1-7: WIXT	Раунд 3-2: GVKJ	Раунд 4-4: AUNT
Раунд 2-1: PAYX	Раунд 3-3: RBJW	Раунд 4-5: WTTH
Раунд 2-2: ZISY	Раунд 3-4: XYNK	Раунд 4-6: ARDE
Раунд 2-3: AUXY	Раунд 3-5: BTIS	

MEGA BOMBERMAN

Hudson Soft • Количество игроков 4 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

Этап 1. JAMMIN' JUNGLE

Уровень 2 6800
Уровень 3 5120
Босс 7420

Этап 2. VEXIN' VOLCANO

Уровень 1 - 4501
Уровень 2 - 8111
Уровень 3 - 7421
Уровень 4 - 1051
Босс - 3351

Этап 3. SLAMMIN' SEA

Уровень 1 - 4502
Уровень 2 - 8112
Уровень 3 - 7422
Уровень 4 - 1052
Босс - 3352

Этап 4. CRANKIN' CASTLE

Уровень 1 - 9643
Уровень 2 - 0513
Уровень 3 - 9723
Уровень 4 - 3353
Босс - 5653

Этап 5. TRASHIN' TUNDRA

Уровень 1 - 8114
Уровень 2 - 2814
Уровень 3 - 1134
Уровень 4 - 5654
Босс - 7954

MEGA TURRICAN

Data East • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Возможность перехода на следующий уровень: начните игру, нажмите **START**, чтобы остановить игру, и далее нажмите последовательно →, ←, ↓, →, (↓), **B**. Продолжите игру. Вы окажетесь на следующем уровне.

Бесконечная энергия: начните игру, нажмите **START**, чтобы остановить игру. Нажмите **A, A, A, B, B, B, A, A, A** и продолжите игру.

Возможность возвращения на предыдущий уровень: поставьте игру на паузу, нажмите последовательно →, ←, ↓, →, ↓, **A**. Выйдите из режима паузы и окажетесь на предыдущем уровне.

Обратные движения персонажа: поставьте игру на паузу, нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **A, B**. Выйдите из режима паузы.

METAL MARINES

Mindscape • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней игры:

2 - HBBT,	6 - CLST,	10 - PHTN,	14 - FKDV,	18 - JFMR,
3 - PCRC,	7 - JPTR,	11 - TRNS,	15 - YSHM,	19 - GCRY,
4 - NWTN,	8 - NBLR,	12 - RNSN,	16 - CLPD,	20 - KNLB.
5 - LSMD,	9 - PRSC,	13 - ZDCP,	17 - LNVV,	

MICKEY MANIA

Sony • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня: войдите в OPTIONS, там войдите в SOUNDTEST. Поставьте в SOUND TEST MUSIC на CONTINUE, в FX - APPEAR, в SPEECH - THINK, опустите курсор на EXIT и удерживайте ← до появления звукового сигнала, затем нажмите START и выходите из OPTIONS, тут вас будет ждать выбор уровней и т. д.

MICRO MACHINES

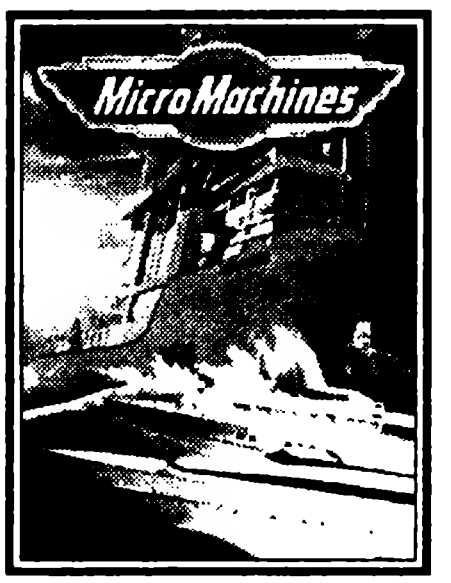
Codemasters • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★

Дополнительная скорость: сделайте во время игры паузу и нажмите ↑, ↓, **A, B**, ←, →, **C, START**.

Улучшенная система управления: сделайте паузу и нажмите **A**, ↑, **B**, ↓, **C**, ←, **START**, →.

Бесконечное количество жизней: сделайте паузу и нажмите **B**, ↓, **C**, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, **START**.

Увеличение инерции: **C**, ↑, ←, →, **A, B, A, C**.



MIGHTY MAX (THE ADVENTURES OF MIGHTY MAX)

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★★

Коды уровней: 2 - DBBLGLLFCD, 4 - DBCLFGBDF2, 3 - DBDKKJJLKR, 5 - DBFGCDMBTG.

MISADVENTURES OF FLINK (THE)

Psygnoses • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Вы можете выбрать этап игры, а также получить 50 волшебных ключей, свитков и заклинаний.

Для этого во время игры нажмите два раза **START** и покиньте меню, а затем нажмите ↓+START и, удерживая **START**, нажмите четыре раза →, четырежды ←, три раза →, трижды → и →, →, ←, ←, →, ←. После этого выберите опцию «Cheat» и станете обладателем всех предметов, необходимых, чтобы овладеть магией для борьбы с колдуном.

MONACO GRAND PRIX 2 (AYRTON SENNA'S SMGP 2)

Sega • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Чтобы обладать повышенной устойчивостью при прохождении крутых поворотов и выполнении маневров, выберите режим соревнований и пароль «HANG-ON», а затем сойдите с трассы и сохраните игру. Вновь начните игру и, выбрав режим тренировки и «Image Training», удерживайте ↓+A до появления экрана «Transmission». После начала гонки ваша машина будет более устойчивой при маневрировании на трассе.

Пароли финала игры: введите либо SENNA, либо CHAMPION.

MORTAL KOMBAT

Acclaim/Williams • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★★

JOHNY CAGE
СУПЕРУДАРЫ
1 ←, →, A
2 ←, →, C
3 A + B
FATALITY →, →, →, A

SONYA
СУПЕРУДАРЫ
1 ←, ←, A
2 →, ←, A
3 ↓ + A + B + C
FATALITY →, →, ←, ←, B

LIU KANG
СУПЕРУДАРЫ
1 →, →, A
2 →, →, Z
FATALITY почас.стр.

SUB-ZERO
Суперудары
1 ↓, →, A
2 ←, Z + C
FATALITY →,↓,→,X

SCORPION
1 ←, ←, A
2 ↓, ←, X
FATALITY ↑, ↑

KANO
1 →, ↓, ←, ↑
2 держать B, ←, →
FATALITY ←, ←, ←, A

RAIDEN
1 ↓, →, A
2 ←, ←, →
3 ↓, ↑
FATALITY →, ←, ←, ←, A

Секреты

Режим крови: На экране с белыми буквами нажать A, B, A, C, A, B, B
Секретная строка: ↓, ↑, ←, ←, A, →, ↓

«Приколки»

Сразиться с **REPTILE** – Включить **FLAG** 0,2, включить кровь и на уровне **THE** *PIT* выиграть у компьютера с **DOUBLE FLAWLESS VICTORY** и сделать **FATALITY**, не нажимая кнопку **B**

Другая концовка – Выиграть у последнего босса **SHANG TSUNGA** по времени или после одержания победы нажать на втором джойстике **START**.

Кислотные игроки – Включить **FLAG** 0,2, дойти до **ENDURANCE MODE** на уровне **THE PIT** и одержать две победы с **FLAWLESS VICTORY**, после чего вы будете драться с секретным игроком, после которого появятся скрытые персонажи.

Отключение джойстиков – Перед началом боя на обоих джойстиках зажать и удерживать крестовину.

Прервать FATALITY – Взять **SONYA** против **LIU KANG'a** и, когда у **LIU KANG'a** останется **DANGER**, **SONYA** пустить магию, **LIU KANG'ом** тоже магию и **SONYA** сделать **FATALITY**.

Двойное FATALITY – У **JOHNY CAGE'a** выключить кровь, выбрать **JOHNY CAGE'a**, и когда у противника будет **DANGER**, прыгнуть на него с ударом ноги и сразу нажать →, →, →, **A**, потом снова повторить эту комбинацию.

Бесконечная серия у **SCORPION'a** – Пустить гарпун, нажать ↓, **X**, потом удар ногой в воздухе, снова гарпун, и так продолжать дальше.

MORTAL KOMBAT 2

Midway/Acclaim • Поединки • Количество игроков 2 • Рейтинг ★★★★★★★★

JAX
1 держать C 3 сек.
2 →, →, A
3 B в воздухе
4 →, ↓, ←, Z
*FATALITY*1 Держать A →,→,→ и отпустить
*FATALITY*2 B,B,B,B,A
PIT
←,↑,↓,C
BABALITY↓,↑,↓,↑,C
FRIENDSHIP ↓,↓,↑,↑, C

KITANA
1 ←,X
2 ←,←,←,X
3 →,→,X+A
4. →,↓,←,X
FATALITY-1 Держать C,→,→,↓,→
FATALITY-2 B,B,B,Z
PIT →,←,→,Z
BABALITY↓,↓,↓,C
FRIENDSHIP ↓,↓,↓,↑,C

BARAKA
1 ↓,←,X
2 ←,←,←,X
3 ←,X
FATALITY-1 ←,←,←,X
FATALITY-2 ←,→,↓,→,A
PIT →,→,←,Z
BABALITY→,→,→,Z
FRIENDSHIP ↑,→,→,Z

JOHNY CAGE
1 ←,↓,→,A
2 →,↓,←,X
3 ←,↓,←,X
4. ←,→,C
5 A+B
FATALITY-1 ↓,↓,→,→,A
FATALITY-2 →,→,↓,↑,затем держать ↓,+A+B+C
PIT ↓,↓,↓,Z
BABALITY←,←,←,Z
FRIENDSHIP ↓,↓,↓,Z

LIU KANG
1 →,→, Z

2 →,→,X
3 →,→,A
4. ↑,→,→,A
FATALITY-1 по час.стр.
FATALITY-2 ↓,→,←,←,Z
PIT ←,→,→,C
BABALITY↓,↓,→,←,C
FRIENDSHIP →,←,←,←,C

MILEENA
1 ←,←,↓,Z
2 →,→,C
3 Держать X 3 сек.
FATALITY-1 →,←,→,A
FATALITY-2 Держать Z 3 сек.
PIT →,↓,→,C
BABALITY↓,↓,↓,Z
FRIENDSHIP ↓,↓,↓,↑,Z

REPTILE
1 →,→,X
2 ←,←,X+A
3 →,→,↓,X
4. ←,Z+C
FATALITY-1 ←,←,↓,A
FATALITY-2 →,→,↓,Z после исчезновения
PIT ↓,→,→,B
BABALITY↓,←,←,C
FRIENDSHIP ←,←,↓,C

KUNG LAO
1 ↓,↑
2 ←,→,A
3 ↑,↓,Z
4. ↑,↑,C
FATALITY-1 →,→,→,C
FATALITY-2 Держать A,←,←,→
PIT →,→,→,X
BABALITY←,←,→,→,X
FRIENDSHIP ←,←,←,↓,Z

RAIDEN
1 ↓,↑
2 ←,←,→
3 ↓,→,A
4. Держать X 3 сек.
FATALITY-1 Держать C 5 сек., потом нажимайте B+C
FATALITY-2 Держать X 10 сек.
PIT ↑,↑,↑,Z
BABALITY↓,↓,↑,Z
FRIENDSHIP ↓,←,→,Z
Fergality ←,←,←,B

SCORPION
1 ←,←,A
2 ↓,←,X
3 →,↓,←,C
4. B в воздухе
FATALITY-1 ↓,↓,↑,↑,X
FATALITY-2 ↑,↑,X
FATALITY-3 Держать X 3 сек.
PIT ↓,→,→,B
BABALITY↓,←,←,Z
FRIENDSHIP ←,←,↓,Z

SUB-ZERO
1 ←,Z+C
2 ↓,→,A
3 ↓,←,C
FATALITY-1 →,→,↓,Z,→,↓,→,→,X
FATALITY-2 Держать A,←,←,↓,→
PIT ↓,→,→,B
BABALITY↓,←,←,Z
FRIENDSHIP ←,←,↓,Z

SHANG TSUNG
1 ←,←,X
2 ←,←,→,X
3 ←,←,→,→,X
FATALITY-1 Держать Z 3 сек.
FATALITY-2 ↑,↓,↑,C
FATALITY-3 Держать A 25 сек.
PIT ↓,↓,↑,↓
BABALITY←,→,↓,Z
FRIENDSHIP ←,←,↓,Z
ПРЕВРАЩЕНИЕ
JAX ↓,→,←,C
MILEENA Держать X 3 сек.
BARAKA ↓,↓,C
SCORPION ↑,↑
RAIDEN ↓,←,→,C
LIU KANG ←,→,→,B
KUNG LAO ←,↓,←,Z
JOHNY CAGE ←,←,↓,A
REPTILE↑,↓,X
SUB-ZERO →,↓,→,X
KITANA B,B,B

Секреты

1 Секретная строка ←,↓,←,→,↓,→,←,←,→,→
2 Smoke на уровне The Portal нажать ↓,X, затем ↓,start
3 JADE перед знаком вопроса убить противника, нажимая кнопку C или Z
4 NOOB SAIBOT одержать 25 побед в режиме для двух игроков.

Приколки

Ребенок в дружбе желтый – Выбрать **SHANG TSUNG'a**, потом превратиться в **RAYDEN'a** и сделать **FRENDSIP**.

Труп превратить в младенца – Выбрать **MILEENA**, перед началом второго раунда зажать **X** и после надписи **FINISH HIM** отпрыгнуть в конец экрана и в воздухе пустить магию (отпустив **X**) и сразу сделать **BABALITY**.

Изменить музыку – Выбрать **SHANG TSUNG'a**, превратиться в **KUNG LAO** и сделать **FATALITY** 1 (отрубание головы), потом нажать ↑ или ↓.

FATALITY со сбрасыванием в кислоту – Выбрать **SUB-ZERO**, после надписи **FINISH HIM** нажать →, →, ↓, Z, потом подойти к противнику, нажать →, ↓, →, →, X и сразу зажать **A + C**.

Пройти друг через друга – Взять **SHANG TSUNG'a** и любого другого игрока, затем **SHANG TSUNG'ом** пустить магию, а противником бросить, потом держать ←.

SCORPION отдельно, голова отдельно – Взять – **SCORPION'a**, и после надписи **FINISH HIM** прыгнуть на противника и до приземления нажать ↓, ↓, ↑, ↑, и когда **SCORPION** приземлится, нажать **X**.

Замороженному противнику отрубить голову – Выбрать **SHANG TSUNG'a**, превратиться в **SUB-ZERO**, после надписи **FINISH HIM** нажать →, →, ↓, Z, потом превратиться в **KUNG LAO**, отпрыгнуть в конец экрана, зажать кнопку **A** и нажать ←, ←, →.

FATALITY в первом раунде – Поставить убийство с одного удара, выбрать **KUNG LAO**, убить одного противника, отрубив ему голову и в начале боя со вторым противником пустить шляпу.

Отключить кровь и бесконечное время для FATALITY – Выбрать **JOHNY CAGE'a**, и вначале раунда пустить три верхние магии. Четвертая магия должна быть одиночной.

Сбросить компьютерного противника в кислоту - поставить убийство с одного удара обоим игрокам и во время игры с компьютером удерживать кнопки **A, B** и **C**. После того как компьютер вас убьет и начнет подходить, чтобы сделать **FATALITY**, отпустите кнопку **B**, быстро нажмите ↓ и нажимайте **X**.

MORTAL KOMBAT-3

Acclaim • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★★

JAX
1 ←,→,X
2 →,→,←,←,X
3 →,→,A
4 →,→,Z
5 Держать C 3 сек.
6 B в воздухе
FATALITY-1 Держать B ↑,↓,→,↑
FATALITY-2 Y, B, Y,Y,C
PIT ↓,→,↓,A
BABALITY ↓,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,C
Animality →,→,↓,→,A
СЕРИИ
1 Z,Z,↓,X,X,B,A,←,X
2 X,X,B,A,←,X
3 Z,Z,←,Z

SHEEVA
1 ↓,↑
2 ↓,→,X
3 ←,↓,←,Z

FATALITY-1 →,↓,↓,→,A
FATALITY-2 Держать Z,→,←,→,→
PIT ↓,→,↓,→,A
BABALITY ↓,↓,↓,←,Z
FRIENDSHIP →,→,↓,→,X
Animality Y,B,B,B,B
СЕРИИ
1 X,X,A,Z,Z,C,Z
2 X,X,A,→,X
3 Z,Z,C,←,Z

CYRAX
1 ←,←,C
2 Держать C,→,→,Z
3 Держать C,←,←,Z
→,↓,B
Когда противник в воздухе ↓,→,B,A
FATALITY-1 ↓,↓,→,↑,Y
FATALITY-2 ↓,↓,↑,↓,X
PIT Y,B,Y
BABALITY →,→,←,X
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↑
Animality ↑,↑,↓,↓
СЕРИИ
1 X,X,A
2 X,X,Z,X,Z,Z
3Z,Z,←,Z

NIGHT WOLF
1 ↓,←,A
2 →,→,C
3 ←,←,←,Z
↓,→,X
FATALITY-1 ↑,↑,←,→,B
FATALITY-2 ←,←,↓,X
PIT Y, Y,B
BABALITY →,←,→,←,A
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↓
Animality →,→,↓,↓
СЕРИИ
1 C,X,X,A,Z
2 C,X,X,A,↓,→,X
3 Z,Z,←,Z

KABAL
1 ←,←,X
2 ←,←,←,Y
3 ←,→,C
FATALITY-1 ↓,↓,←,→,B
FATALITY-2 ↓,↓,←,→,B
PIT Y,B,Z
BABALITY Y,Y,C
FRIENDSHIP Y,C,Y,Y,↑
Animality Держать X, →,→,↓,→
СЕРИИ
1 C,C,X,X,↓,X.
2 C,C,X,X,Z,←,Z
3 C,C,Z,←,Z
4 C,C,X,X,↓,A,↓,X
5. X,X,↓,A,↓,X
6 X,X,↓,X
7 X,X,Z,←,Z

STRYKER
1 ↓,←,X
2 ↓,←,A
3 →,←,A
4 →,→,Z
FATALITY-1 →,→,→,C
FATALITY-2 ↓,→,↓,→,B
PIT →,↑,↑,Z
BABALITY ↓,→,→,←,X
FRIENDSHIP A,Y,Y,A
Animality Y,Y,Y,B
СЕРИИ
1. C,C,←,Z
2 C,C,←,A,←,Z
3 C,X,X,A
4 X,X,A

SINDEL
1 →,→,A
2 →,→,→,X
3 ←,←,→,Z
4 ↑,↓,→,C
FATALITY-1 Y,B,B,Y+B
FATALITY-2 Y,Y,B,Y,B
PIT ↓,↓,↓,A
BABALITY Y,Y,Y,↑
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Y,Y,Y,↑
Animality Держать →,→,↑,X
СЕРИИ
1 Z,X,X,A,Z
2 Z,X,X,↓,X

3 Z,Z,←,Z

SEKTOR
1 ↓,←,X
2 →,→,A
3 →,→,C
FATALITY-1 A,Y,Y,B
FATALITY-2 →,→,→,←,B
PIT Y,Y,Y,↓
BABALITY ←,↓,↓,↓,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Y,↓
Animality →,→,↓,↑
СЕРИИ
1 X,X,Z,←,Z
2 X,X,Z,Z,←,Z
3 Z,Z
4 X,X,↓,A

KUNG LAO
1 ←,→,A
2 →,↓,→,Y
3 ↓,↑
4 ↑,↓,Z
FATALITY-1 Y,B,Y,B,↓
FATALITY-2 →,→,←,↓,X
PIT ↓,↓,→,→,C
BABALITY ↓,→,→,X
FRIENDSHIP Y,A,Y,C
Animality Y,Y,Y,Y,B
СЕРИИ
1 X,A,X,A,C,C,←,Z
2 X,C,Z
3 C,C,←,Z

KANO
1 ↓,→,A
2 ↓,←,X
3 Держать C 3 сек.
4 B в воздухе
FATALITY-1 A,B,B,Z
FATALITY-2 Держать A, →,↓,↓,→
PIT ↓,↓,→,→,C
BABALITY →,→,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,Z
Animality Держать X, B,B,B
СЕРИИ
1 X,X,A

2 Z,A
3 X,X,↓,A,↓,X
4 X,X,Z,C,Z
5. Z,Z,C,←,Z

SUB-ZERO
1 ↓,→,A
2 ↓,→,X
3 ↓,←,A
4 ↓,→,←,X
5 ↓,←,→,X
6 ←,A+B
FATALITY-1 ←,←,↓,←,Y
FATALITY-2 B,B,Y,B,Y
PIT ←,↓,→,→,Z
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP C,Y,Y,↑
Animality →,↑,↑
СЕРИИ
1 X,X,A,Z
2 X,X,A,C,Z,←,Z
3 X,X,C,Z,←,Z
4 Z,Z,←,Z
5. X,X,Z

SHANG TSUNG
1 ←,←,X
2 ←,←,→,X
3 ←,←,→,→,X
4 →,←,←,C
FATALITY-1 Держать A,↓,→,→,↓
FATALITY-2 Держать A, Y,B,Y,B
PIT ↑,↑,←,A
BABALITY Y,Y,Y,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,↓
Animality Держать X, Y,Y,Y
СЕРИИ
1 C,,X,X,A,Z
2 Z,Z,←,Z
3 X,X,A,Z

LIU KANG
1 ←,→,X
2 →,→,A
3 →,→,Z
4 Держать C 3 сек.
FATALITY-1 →,→,↓,↓,C

FATALITY-2↑,↓,↑,↑,B+Y
PIT Y,B,B,C
BABALITY↓,↓,Z
FRIENDSHIP Y, Y,Y,↓
Animality↓,↓,↑
СЕРИИ
1 X,X,B,C,C,Z,C
2 C,C,Z,C

SONYA
1 ↓,→,A
2 ←,←,↓,Z
3 →,←,X
4 ↓,A+B
FATALITY-1 ←,→,↓,↓,Y
FATALITY-2 Держать B+Y,↑,↑,←,↓
PIT →,→,↓,X
BABALITY↓,↓,←,C
FRIENDSHIP ←,→,←,↓,Y
Animality Держать A,←,→,↓,→
СЕРИИ
1 X,X,A,←,X
2 Z,Z,←,Z
3 Z,X,X,A,←,X
4 Z,Z,X,X,A,←,X

SMOKE
1 ←,←,A
2 →,→,C
3 ↑,↑,Y
4 B в вздухе
FATALITY-1 ↑,↑,→,↓
FATALITY-2↓,↓,→,↑,B+Y
PIT →,→,↓,C
BABALITY↓,↓,←,←,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Z
Animality ↓,→,→,B
СЕРИИ
1 X,X,Z
2 X,X,A
3 Z,Z,A
4 X,X,C,Z,A

Секреты

Секретные строки
1 A,C,↑,B, ↑,B,A,↓
2 B,A,↓,←,A,↓,C,→,↑,↓
3 C,→,A,←,A,↑,C,→,A,←,A,↑

SMOKE
На логотипе MK-3 нажать A,B,B,A,↓,A,B,B,A,↓,↑,↑

ENDURANCE MODE
На экране **START GAME OPTIONS** зажать **A+C**, и нажать **START**

Коды для игры вдвоем
100100 – отключение бросков.
020020 – отключение блоков.
033000 – у первого игрока 50% жизни.
000033 – у второго игрока 50% жизни.
707000 – у первого игрока 25 % жизни
000707 – у второго игрока 25% жизни.
987123 – отключение индикатора энергии.
282282 – нет страха.
987666 – театр магии.
123926 – только текстовые сообщения.
460460 – превращение бойцов.
688422 – поединок в темноте.
985125 – психокомбат.
466466 – энергия бега не ограниченна.
642468 – скрытая игра.
205205 – победитель первого раунда дерется со SMOKE.
769342 – победитель первого раунда дерется с NOOB SAIBOT'ом.
969141 – победитель первого раунда дерется с MOTARO.
033564 – победитель первого раунда дерется с SHAO KAHN'ом.
091293 – отключение подсечекю
999995 – отключение связок.
955955 – 25 сек. На выполение FATALITY.
929646 – BAD LUCK WITH TNT
911911 – отключение кнопок.
667000 – отключение времени.
303606 – скрытая игра.
688688 – бесконечные апперкоты.
494494 – быстрое время.
011971 - пополнение жизни.
006040 - ENDURANCE MODE

MORTAL KOMBAT ULTIMATE – 3

Acclaim • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★★

RAIN

1 ↓,→,X
2 ←,←,X
3 ←,Z
*BRUTALITY*X,X,B,C,Z,B,C,Z,B,X,A
СЕРИИ
1 X,X,A,X
2 Z,Z,A,X
3 Z,Z,C,Z,←,Z

REPTILE

1 →,→,X
2 →,→,X+A
3 ←,←,X+A
4 ←,→,C
5 ←,A+B
6 ↑,↑,↓,Z
FATALITY 1←,→,↓,B
FATALITY 2→,→,↑,↑,Z
PIT B,Y,B,B
BABALITY →,→,←,↓,C
FRIENDSHIP ↓,→,→,←,Z
*BRUTALITY*X,B,Z,Z,B,X,A,C,C,B,A
СЕРИИ
1 Z,Z,←,Z
2 X,X,↓,A
3 X,X,Z,←,Z

STRYKER

1 →,→,Z
2 →,←,A
3 ↓,←,X
4 ↓,←,A
5 ←.→,X
FATALITY 1→,→,→,C
FATALITY 2↓,→,↓,→,B
PIT →,↑,↑,Z
BABALITY ↓,→,→,←,X
FRIENDSHIP A,Y,Y,A
*BRUTALITY*X,A,Z,C,X,AC,Z,X,C,C
СЕРИИ
1 C,X,X,A
2 C,C,←,Z
3 C,C,←,A,←,Z

JAX

1 →,→,A
2 →,→,Z
3 ←,→,X
4 →,→,←,←,X
5 B в воздухе
6 Держать C 3 сек.
FATALITY 1 Держать B, ↑,↓,→,←
FATALITY 2Y,B,Y,Y,C
PIT ↓,→,↓,A
BABALITY ↓,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,C
*BRUTALITY*X,X,X,B,A,X,X,X,B,A,X
СЕРИИ
1 Z,Z,←,Z
2 Z,Z,↓,X,X,B,A,←,X
3 X,X,B,A,←,X

NIGHT WOLF

1 ←,←,→,Z
2 →, →,C
3 ↓,→,X
4 ↓,←,A
5 ←,←,←,Z
FATALITY 1↑,↑,←,→,B
FATALITY 2←,←,↓,X
PIT Y,Y,B
BABALITY →,←,→,←,A
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↓
*BRUTALITY*X,X,Z,C,C,B,B,A,A,X,Z
СЕРИИ
1 Z,X,X,A,↓,→,X
2 Z,X,X,A,Z
3 Z,Z,←,Z

JADE

1 ↓,→,C
2 ←,←,→,A
3 ←,→,A
4 ←,→,C
5 ←,→,X
6 ←,→,Z
FATALITY 1↑,↑,↓,→,X
FATALITY 2Y,Y,Y,B,Y
PIT ←,→,↓,Y
BABALITY ↓,↓,→,↓,Z
FRIENDSHIP ←,↓,←,←,Z
*BRUTALITY*X,C,X,A,Z,Z,C,B,B,X,Z

СЕРИИ
1 X,X,↓,A,↓,X
2 X,X,↓,A,C,Z, C, ←,Z
3 Z,Z,C,←,Z

NOOB SAIBOT
1 →,→,X
2 ↓,↑
3 ↓,→,A
*BRUTALITY*X,C,A,B,C,Z,X,A,B,C,Z
СЕРИИ
1 C,C,C,C
2 X,X,A,Z

KANO
1 ↓,→,A
2 ↓,→,X
3 ↓,←,X
4 B в воздухе
5 Держать C 3 сек.
FATALITY-1 A,B,B,Z
FATALITY-2 Держать A, →,↓,↓,→
PIT ↑,↑,←,C
BABALITY →,→,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,Z
*BRUTALITY*X,A,B,A,X,B,Z,C,B,Z,C
СЕРИИ
1 X,X,↓,A,↓,X
2 X,X,A
3 Z,A
4 Z,Z,C,←,Z
5 X,X,Z,C,←,Z

SONYA
1 ↓,→,A
2 ↓,A+B
3 ←,↓,←,Z
4 →,←,X
FATALITY-1 ←,→,↓,↓,Y
FATALITY-2 Держать Y+B, ↑,↑,←,↓
PIT →,→,↓,X
BABALITY ↓,↓,→,C
FRIENDSHIP ←,→,←,↓,Y
*BRUTALITY*X,C,B,X,C,B,X,AB,Z,C
СЕРИИ
1 X,X,A,←,X
2 Z,Z,←,Z
3 Z,Z,X,X,↑,A
4 Z,Z,X,X,A,←,X

MILEENA
1 Держать X 3 сек.
2 →,→,C
3 ←,←,↓, Z
Fat 1←,←,←,→,C
Fat 2↓,→,↓,→,A
PIT ↓,↓,↓,A
BABALITY ↓,↓,→,→,X
FRIENDSHIP ↓,←,→,X
*BRUTALITY*X,A,A,X,B,Z,C,Z,B,X,A
СЕРИИ
1 Z,Z,C,←,Z
2 X,X,Z,Z,↓,→,C
3 X,X,↑,A,↓,X

SUB-ZERO
1 ↓,→,A
2 ↓,←,A
3 ↓,→,X
4 ←,A+B
5 ↓,→,←,X
6 ↓,←,→,X
FATALITY-1 B,B,Y,B,Y
FATALITY-2 ←,←,↓,←,Y
PIT ←,↓,→,→,Z
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP C,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,C,Z,A,X,Z,Z,X,X,A,X
СЕРИИ
1 X,X,A,C,Z,←,Z
2 X,X,C,Z,←,Z
3 Z,Z,←,Z
4 X,X,Z

CLASSIC SUB-ZERO
1 ↓,→,A
2 ↓,←,C
3 ←,A+B
FATALITY-1 ↓,↓,↓,→,X
PIT →,↓,→,→,X
*BRUTALITY*X,A,X,B,C,C,Z,Z,A,X,A
СЕРИИ
1 X,X,↓,A,↓,X
2 X,X,C,←,Z,→,C
3 Z,→,Z,←,C

KUNG LAO
1 ←,→,A
2 ↓,↑
3 →,↓,→,Y
4 ↑,↓,Z

FATALITY-1 Y,B,Y,B,↓
FATALITY-2 →,→,↓,←,X
PIT ↓,↓,→,→,C
BABALITY ↓,→,→,X
FRIENDSHIP Y,A,Y,C
*BRUTALITY*X,A,C,Z,B,X,A,C,Z,B,X
СЕРИИ
1 C,C,←,Z
2 X,C,Z
3 X,A,X,A,C,C,←,Z

SEKTOR

1 →,→,A
2 →,→,C
3 ↓,←,X
FATALITY-1 A,Y,Y,B
FATALITY-2 →,→,→,←,B
PIT Y,Y,Y,↓
BABALITY ←,↓,↓,↓,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↓
*BRUTALITY*X,X,B,B,Z,Z,C,C,A,A,X
СЕРИИ
1 X,X,Z,Z,←,Z
2 X,X,↓,A
3 Z,Z

KITANA

1 →,→,X+A
2 ←,←,←,X
3 ↓,←,X
FATALITY-1 ←,↓,→,→,Z
FATALITY-2 Y,Y,B,B,C
PIT →,↓,↓,C
BABALITY →,→,↓,→,Z
FRIENDSHIP ↓,←,→,→,A
*BRUTALITY*X,X,B,Z,B,C,B,A,B,X,B
СЕРИИ
1 Z,Z,C,←,Z
2 X,X,←,A,→,X

ERMAC

1 ↓,←,A
2 ↓,←,X
3 ←,↓,←,Z
FATALITY-1 ↓,↑,↓,↓,↓,B
FATALITY-2 Y,B,Y,Y,Z
PIT Y,Y,Y,Y,C
*BRUTALITY*X,X,A,B,Z,C,B,X,A,C,Z
СЕРИИ
1 Z,A
2 X,X,←,A,Z,C
3 Z,Z,C,←,Z
4 X,X,←,A,↓,→,A

SCORPION

1 ←,←,A
2 ↓,←,X
3 B в воздухе
FATALITY-1 →,→,↓,↑,Y
FATALITY-2 ↓,↓,↑,Z
PIT →,↑,↑,A
BABALITY ↓,←,←,→,X
FRIENDSHIP ←,→,→,←,C
*BRUTALITY*X,X,B,Z,Z,C,Z,X,X,A,X
СЕРИИ
1 Z,Z,C,C
2 X,X,↑,A
3 X,X,Z,←,Z

CYRAX

1 ←,←,C
2 →,↓,B
3 Держать C,←,←,Z
4 Держать C,→,→,Z
5 Когда противник в воздухе ↓,→,B,A
FATALITY-1 ↓,↓,→,↑,Y
FATALITY-2 ↓,↓,↑,↓,X
PIT Y,B,Y
BABALITY →,→,←,X
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,Z,X,Z,Z,X,Z,X,Z,C,A
СЕРИИ
1 X,X,A
2 X,X,Z,X,Z,←,Z
3 Z,Z,←,Z

KABAL

1 ←,←,X
2 ←,←,←,Y
3 ←,→,C
FATALITY-1 ↓,↓,←,→,B
FATALITY-2 Y,B,B,B,Z
PIT B,B,Z
BABALITY Y,Y,C
FRIENDSHIP Y,C,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,B,C,C,C,Z,A,A,A,X,A
СЕРИИ
1 C,C,X,X,↓,X
2 C,C,X,X,↓,A,↓,X
3 C,C,X,X,Z,←,Z
4 C,C,Z,←,Z

SINDEL
1 →,→,A
2 →,→,X
3 ←,←,→,Z
4 ↑,↓,→,C
FATALITY-1 Y,B,B,Y,+B
FATALITY-2 Y,Y,B,Y,B
PIT ↓,↓,↓,A
BABALITY Y,Y,Y,↑
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Y,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,B,C,B,C,Z,B,Z,C,B,A
СЕРИИ
1 Z,X,X,↓,X
2 Z,X,X,A,Z
3 Z,Z,←,Z

SMOKE
1 ←,←,A
2 ↑,↑,Y
3 →,→,C
4 B в воздухе
FATALITY-1 ↑,↑,→,↓
FATALITY-2 ↓,↓.→,↑,B+Y
PIT →,→,↓,C
BABALITY ↓,↓,←,←,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Z
*BRUTALITY*X,C,C,Z,B,B,A,A,X,B,B
СЕРИИ
1 X,X,C,Z,A
2 X,X,Z
3 Z,Z,A
4 X,X,A

CLASSIC SMOKE
1 ←,←,A
2 ↓,←,X
3 B в воздухе
FATALITY 2 Y,B,Y,Y,Z
PIT →,↑,↑,A
BABALITY ↓,←,←,→,X
*BRUTALITY*X,X,B,C,Z,X,Z,X,Z,A,C
СЕРИИ
1 X,X,↑,A
2 X,X,Z,←,Z
3 Z,Z,C,C

LIU KANG
1 Держать C 3 сек.
2 →, →, X
3 →, →, A
4 →, →, Z
FATALITY 1 →, →, ↓. ↓, C
FATALITY 2 ↑, ↓, ↑, ↑, Y + B
PIT Y, B, B, C
BABALITY ↓, ↓, ↓, Z
FRIENDSHIP Y, Y, Y, ↓ + Y
*BRUTALITY*X, A, X, B, C, Z, C, Z, A, A, X
СЕРИИ
1 X, X, ←, A
2 X, X, B, C, C, Z, C
3 C, C, Z, C
4 X, C, C, Z, C

SHANG TSUNG
1 ←, ←, X
2 ←, ←, →, X
3 ←, ←, →, →, X
4 →, ←, ←, C
FATALITY 1 Держать A, ↓, →, →, ↓
FATALITY 2 Держать A, Y, B, Y, B
PIT ↑, ↑, ←, A
BABALITY Y, Y, Y, C
FRIENDSHIP C, Y, Y, ↓
*BRUTALITY*X, B, B, B, C, X, A, A, A, B, B
СЕРИИ
1 Z, Z, ←, Z
2 Z, X, X, A, ←, Z

Секреты

Секретные строки
1 A, C, ↑, B, ↑, B, A, ↓
2 B, A, ↓, ←, A, ↓, C, →, ↑, ↓
3 C, →, A, ←, A, ↑, C, →, A, ←, A, ↑

Коды для игры вдвоем
205205 – победитель первого раунда дерется со SMOKE
969141 – победитель первого раунда дерется с MOTARO
033564 – победитель первого раунда дерется с SHAO KAHN'ом

020020 – отмена блоков
100100 – отмена бросков
642468 – скрытая игра
033000 – у первого игрока 50% жизни
000033 – у второго игрока 50% жизни
707000 – у первого игрока 25 % жизни
000707 – у второго игрока 25% жизни
688422 – поединок в темноте
985125 – психокомбат
987123 – нет индикаторов энергии
955955 – 25 сек. На выполнение Fat
466466 – неограниченный бег
123926 – только текстовые сообщения
282282 – нет страха
999995 – отключение связок
911911 – отключение кнопок
303606 – скрытая игра
122221 – SKUNKY! – E.F.
004400 – WATCHA GUN DO? – E.B.
044440 – нет жизни
444444 – превращение бойцов
448844 – DON'T JUMP AT ME – MXV
550550 – SEE THE MK LIVE IN ACTION TOURL
494494 – быстрое время
010010 – озвучивание бросков
011971 – пополнение жизней
688688 – бесконечные апперкоты

«Приколки» (для МК-3 и UMK-3)

Драться (босс против босса) – поставить **KILLER CODES** и включить боссов. Выбрать двух любых игроков и поставить код 033564 или 769342 или 141969, как только начнется бой с боссом, на втором джойстике нажать START. Появится таблица выбора игроков, где можно выбрать боссов и сразиться с компьютерным боссом.

Бесконечное время на **FATALITY**, не ставя код – выбрать двух игроков и сыграть 10 боев, набирая код 955955. На 11 бой можно поставить любой код и код 955955 при этом сохранится.

Невидимый игрок – поставить **ENDURANCE MODE**, на первом джойстике выбрать **SONYA**, а на втором любого другого игрока. Теперь, когда у второго игрока останется мало энергии, **SONYA'ей** прыгнуть с ударом ноги и потом нажить **↓ + A + B.**

Бой в пустоте – пойти игру за любого игрока и, когда напишут **YOU ARE MK-CHEMPION** на втором джойстике нажать **START**.

Искажение заднего плана – одному игроку выбрать **MOTARO**, а второму – любого другого, теперь **MOTARO** прыгнуть на противника, а противником – нажать кнопку **A** или **X** и до того, как **MOTARO** приземлится на землю, нажать и удерживать **↓**, и не отпуская кнопки, нажимать **B**.

Невидимые магии, искажение заднего плана и отключение крови – дойдя до **SUB-ZERO**, прыгайте все время на него с ударом ноги. В этот момент он должен пускать верхнюю заморозку, и при этом удар ноги в прыжке должен засчитываться в серию.

Изменить цвет теней – выбрать двух игроков, поставить код 494494, и, когда останется 20 сек., выбросить одного из игроков на верхний этаж нажатием **↓ + X.**

Прерывание **FATALITY** – одним игроком взять **SEKTOR'а**, а другим любого другого, затем поставить код 044440. Подойти **SEKTOR'ом** почти вплотную к противнику и пустить самонаводящуюся ракету, а противником быстро нажать кнопку X и набрать комбинацию добивания.

Летающий мертвый **CAYREX** – взять **CAYREX'а** и, когда появится надпись **«FINISH HIM»**, кинуть дальнюю бомбу, потом ближнюю бомбу и сразу сделать **MERCY**.

Кислотные игроки – поставить **ENDURANCE MODE**, на первом джойстике выбрать SHANG TSUNG'а, и когда у противника будет **DENGER**, пустить гейзеры и сразу сделать бросок.

Набирание всех кодов сразу – в игре на двоих поставить код 769342 или 969141. Когда начнется бой с компьютером, на втором джойстике нажать **START**. Теперь опять выбирайте игрока и набирайте следующий код.

У невидимого игрока черная магия – выбрать **SMOKE**, исчезнуть и **SMOKE'ом** выбросить противника на верхний этаж.

Плавающий экран или что находится ниже **PIT'а** – поставить **FATALITY 2** с одной кнопки, потом выбрать **SHANG TSUNG'а**, убить противника и после появления надписи **FINISH HIM**, пустить гейзеры, зажать кнопку **A**, сделать один шаг вперед и отпустить кнопку **A**.

Кого выбрали? Перед выбором игрока, удерживая **↑**, нажмите кнопку **A** и сразу **START**.

MR. NUTS

Ocean • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли уровней:

Adventure Park:	MAGICS	Mean Streets:	CASPER
Living Room	GOLDEN	Ice Cream:	PIZZAS
Volcano Underpass:	WINDOW		

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Коды для игр чемпионата с участием команды «Mutant Bowl»:

Darkstar Dragons:	FMK3XYSL1Q	Road Warriors:	BDK111111J
Deathskin Razors:	1CK111111H	Screaming Evils:	KLK111111L
Icebay Bashers:	2CK111111D	Sixty Whiners:	CBK111111J
Killer Konvicts	HGK1U111J	Slaycity Slayers	LJK111111M
Midway Monsters:	3CK111111F	Terminator Trolz:	MLK111111J
Misfit Demons:	JH1111111G	Turbo Techies:	NMK111111Q
Psycho Slashers:	GMK111111D	Vile Vulgars:	4CK111111L
Rad Rockers:	5CK111111M	War Slammers:	DCK1111112

Коды игр чемпионата для команды «Darkstar Dragons»: H1B1111J, H1G1111111, H1L1111114.

MUTANT LEAGUE HOCKEY

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли встреч в матчах Play-Offs и Monster Cup Championship:

LIARS vs SLAYERS (Playoffs):	PBXTTYPKSQP7B
TROLS vs BOTS (MCC):	GVSLBN3J884XG
THINGS vs SLAMMERS (MCC):	BCV6CMW7DNX8F

NBA JAM

Acclaim • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Усиление защиты: на экране **«TONIGHT»S-UP»** нажмите любую кнопку пять раз. Нажав в пятый раз, удерживайте кнопку до появления на экране спортивной площадки.

Быстрая и атакующая игра: на экране **«TONIGHT»S-UP»** нажмите любую кнопку тринадцать раз. Нажмите и удерживайте кнопки **B** и **C** до появления на экране спортивной площадки.

Неограниченное ускорение игры: на экране **«TONIGHT»S-UP»** нажмите любые три кнопки семь раз. Нажав в седьмой раз, удерживайте кнопку до начала игры.

Повышение количества перехватов: нажмите кнопки направлений по часовой стрелке и нажмите любую кнопку 15 раз. При последнем нажатии удерживайте кнопку до появления сообщения о выполнении данной функции.

Повышение уровня защиты: нажмите любую кнопку четыре раза и на пятый придержите ее до появления сообщения о реализации данного действия.

Показ вероятности удачного попадания: нажмите любую кнопку один раз и одновременно нажмите ↓, **B** и **A** и удерживайте их до появления сообщения о выполнении действия.

Увеличение количества бросков: нажмите любую кнопку 7 раз. Затем нажмите и удерживайте до появления сообщения кнопки ↑, **B** и **C**.

NFL SPORTS TALK '93

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли для команды «49ers» (они позволят по неделям довести эту команду до завоевания кубка):

2 - 4W1DCBBBDD	8 - 4W1L?FBBDD	14 - 4W1S??KBDD
3 - 4W1FFBBBDD	9 - 4W1M?KBBDD	15 - 4W1T??TBDD
4 - 4W1GKBBBDD	10 - 4W1N?TBBDD	16 - 4W1V???BDD
5 - 4W1HTBBBDD	11 - 4W1P??BBDD	плэй-офф - 4W1W???BDD
6 - 4W1J?BBBDD	12 - 4W1Q??BBDD	чемпионат - 4W1X???BDD
7 - 4W1K?BBBDD	13 - 4W1R??BBDD	кубок - 4W1Y???BDD

OUT RUN (OUT RUNNER)

Data Easy • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Выбор сразу машины Virtua Formula - на экране заставки нажмите ←, →, ←, →, **B**, **C**, **A**. Услышите звуковой сигнал. Нажмите START и выберите аркадный режим.

Секретные настройки: когда на экране будет главное меню, нажмите START, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, C, C, C, C. Увидите меню супернастроек. Режим вводится номером. При этом 1 - позволяет проскакивать сквозь машины соперников, 2 - отменяет лимит времени, 3 - объединяет эти возможности.

Просмотр финала: ENDING

PAGEMASTER (THE)

FOX Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

Чтобы переходить из одного мира в другой (в начале игры), подойдя к первой картинке (в начале любого мира), наберите код: ←, ↑, ←, ↑, **Start**, **B**, →, **A**. Затем нажмите **START**, чтобы пройти на уровень. Если код сработал, то в правом нижнем углу экрана появится синий башмачок. Когда захотите перейти в другой мир, нажмите A, стоя на любой картинке страницы.

PETE SAMPRAS TENNIS'96

Codemaster • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Токио	CAR	Монреаль	WALL	Лондон	POOL
Вашингтон	VEGAN	Барселона	SINKORSWIN	Цюрих	LUCKY
Дюссельдорф	STAR	Сан-Франциско	SHELF	Штутгарт	START
Бомбей	WINDOW	Милан	CUE	Париж	LCD
Мемфис	HOUSE				

Финальный матч против Pete Sampras - PLAYPETE.

Уменьшение шума: если трибуны или комментатор слишком сильно шумят, то поставьте игру на паузу и сразу снимите с паузы.

PHELIOS

Apollo • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Число продолжений можно увеличить до девяти. Для этого на заставке первой стадии нужно нажать кнопки **C, A, B, A, C, A, B, A**. Чтобы набрать дополнительные жизни и побить Антея в четвертом раунде, нужно оставаться в дальней правой части экрана и пламя вас не заденет. Быстро стреляйте по рукам, вылетающим из огня . Этим вы заработаете много очков и по одной

дополнительной жизни за каждую минуту. Если вы наберешь 200000 очков, то увидите картинку Артемиды.

PINK PANTHER IN «PINK GOES TO HOLLYWOOD»

Tec Magic • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

При включении приставки держи нажатыми **A+C** на первом пульте и **B** - на втором. После того как исчезнет заставка фирмы и раздастся звук обвала, начинай игру как обычно. Остановить игру можно, нажав **START**.

A - восстановление энергии
B - бессмертие
C - выбор уровня

PIRATES OF DARK WATER (THE)

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

IITBDIA	NCOOKIE	RITAZIM
JESSICA	ALEXISK	SCOOBYD
STOYODA	SNIBBOR	ZEROTKS
TADSHIM	ALARTUS	DARRINS
RADARAL	MALCOLM	

Пароль DSILLER позволит вам получить полный меч.

PITFALL : THE MAYAN ADVENTURE

Activision • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

На экране заставки действуют пароли:
Получение неограниченных продолжений - **C, C, C, C, ←, A, ↓, ↑, ↓;**
Переход к игре «ABC Simon Game» - **B, A, ↓, C, →, A, B;**
Получение суперскорости - **B, A, →, C, →, ↑, ↓;**
Получение девяти жизней - **→, A, ↓, B, →, A, B, ↑, ↓;**
Получение 99 единиц любого оружия - **A, B, ↑, C, A, C, A.**
Получить дополнительный этап «Западня - 1»: набери **↓**, 26 раз **A, ↓.**
Выбрать любой из 10 этапов : **B, →, A, ↓, →, ↑, B, →, A, ↑, →, A, B, →**. Название этапов меняй на заставке курсором вверх или вниз.

POCAHONTAS

Disnmey Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли этапов игры:

2: рыба - MXFCP; 2: волк - XR4X9; 2: олень - OK4OP; 3: волк - PPNM8; 4: сова - QTTOL. Можно использовать также такие пароли: волк - BCB4V; выдра - Z84TM; рыба - FGFCR; утконос - C1V86; орел - 4FV1R; медведь - CH1PV; волк - GLRSN (финал).

POLTERGUY

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Секрет перехода из дома в дом:

В первом доме в столовой (Dining room) зайдите в старинные часы, нажав **A**. Внутри нажмите **B, C, C, B** и нажмите **A,** чтобы выйти. Выйдя из часов, вы получите 15000 очков и окажетесь в во втором доме.

Во втором доме войдите в туалет в «джакузи» (Jakussi room) и нажмите **C, C, C, B** и с 15000 очков телепортируетесь в третий дом.

В третьем доме войдите в мусорный бак в гараже, нажмите **B, C, B, B** и выйдите из гаража - вы в последнем доме с 45000 очков.

POWER BALL

Namco • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли (за китайскую команду):

Япония	PVDCR
Германия	CMOPE
Канада	BFOOE
Франция	OADBR

Четыре секретные команды: на экране-заставке нажмите **B, B, C, B, B, C, ↓**.

POWER DRIVE

US Gold • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★

Пароли заездов:

Заезд 2	DFCFZBDCVW3X2R4K	Заезд 6	KICN9R9FZKJVD2CF
Заезд 3	484QNGRROLN40627	Заезд 7	664DBJ70Z678BHPX
Заезд 4	X2MRW48D64V7HX93	Заезд 8-1	C4CFRH09QKPLNR44
Заезд 5	N4CNM3YXKICTB5X	Заезд 8-2	NFWQGB5P

PREDATOR 2

Flying Edge • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли некоторых этапов:

Уровень 2	KILLERS
Уровень 3	CAMOUFLAGE
Уровень 4	LOS ANGELES
Уровень 5	SUBTERROR
Уровень 6	TOTAL BODY

Бесконечное здоровье: KILLZONE.

PRIMAL RAGE

Time Warner Interactive • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

BLIZZARD

Суперудары:

1. FREZE BREATH: зажать X,Y+B, ←,→
2. AIR THROW: в прыжке Y+A
3. ICE GEYSER: зажать X+Y+B, ↓,↑.
4. MEGA PUNCH (короткий): зажать X+A, ←,→
5. MEGA PUNCH (длинный): зажать Y+B, ←, →
6. MEGA PUNCH (быстрый): зажать X+Y+A+B, ←,→
7. MEGA PUNCH (обманный): зажать X+A, ↓,↑

8. PUNCHING BAG: зажать A+X, →,↓,←,↑, потом нажимать X, затем X,либо Y, либо B
9. EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, ←,↑,→,↓

Добивания:
FATALITY 1: зажать X+Y+A+B, ↓,↓,↓,↓,↑
FATALITY 2: зажать X+Y+B, ↓,↓,←,↑,→

CHAOS

Суперудары:
1 GROUND SHAKER: зажать Y+A, ←,↖, ↙
2 FLYING BUTT SLAM: зажать Y+B,↓, →, ↑, →
3 BATTERING RUM: зажать A+X, →,→
4 FART OF FURY:зажать Y+A, ↓,→,↑,←
5 POWER PUKE (быстрый): зажать X+B, ↑,↗, →
6 POWER PUKE (медленный): зажать Y+B, ↑,↗, →
7 GRAB-N-THROW: зажать Y+B, →,←
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B, →,↓,←,↑

Добивания:
FATALITY 1: зажать A+X,↓,↓,потом зажать A+B+X+Y,←,→,←,→
FATALITY 2: зажать A+B+Y+X, ↓,→,↑,↘

ARMADDON

Суперудары:
1 SPINNING DEATH: зажать X+B,←,→,↑
2 RUSHING UPPERCUT: зажать X+A,←,↓→
3 FLYING SPIKES: зажать Y+B,←↑
4 BED-O-NAILS: зажать Y+A, ↑,↓,↑
5 GUT GOVGER: зажать X+Y+A, →,←,→
6 MORNICATION VPPER: зажать X+Y+A, →,→,↗
7 MEGA CHARGE: зажать X+A, ←,↓,→
8 IRON MAIDEN: зажать X+A, ←,↑,→
9 EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, ↑,↗, ←,←,↓

Добивания:
FATALITY 1: зажать X+Y+A, ↓,↓,↓,↓,↑
FATALITY 2: зажать X+Y+A+B,→,↓,←,→,→

VERTIGO

Суперудары:
1 VENON SPIT: зажать Y+B, →,→
2 COME SLITHER: зажать X+A,←,←
3 VOODOO SPELL: зажать Y+A, ←,←
4 TELEPORT: зажать Y+B,↓,↓
5 VENON SPIT (медленный): зажать X+A,→,→
6 SCORPION STING: зажать Y+A, →,→
7 EAT HUMAN: зажать X+A+B+Y, ↓,↘,→,↗,↓

Добивания:
FATALITY 1: зажать Y+B,←,←←, потом зажать X+A+Y+B, →,→
FATALITY 2: зажать Y+B, ←,←,←, затем зажать X+A+Y+B, ↓,↑

TALON

Суперудары:

1 POUNSE & FLIP: зажать Y+A, ↓,→,↓,↘
2 FRANTIC FURY: зажать X+B,↓,→
3 FACE RIPPER: зажать Y+B, →,↓,→
4 RUN FORWARDS:зажать X+A,→
5 RUN BACKWARDS: зажать X+A,←
6 SLASHER: зажать X+A+B,↓,→
7 BRAIN BASHER: зажать Y+A,←,↑,→
8 JUGULAR BITE: зажать Y+B, ←,→
9 EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, →,↓,←

Добивания:

FATALITY 1: зажать X+B,→,↓,←,↑,→
FATALITY 2: зажать X+A+B, →,↓,←,↑,↓

SAURON

Суперудары:

1 LEAPING BONE BASH: зажать Y+A,↓,↑,↓
2 NECK THROW: зажать Y+B, →,←
3 GRANIUM CRUSHER: зажать X+B,↓,↑
4 EARTHAVAKE: зажать X+Y+B,↑,↓
5 PRIMAL SCREAM: зажать X+A,↓,↑
6 STUN ROAR: зажать X+A, ←,→
7 AIR THROW: в прыжке Y+B
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B,↓,↓,↑

Добивания:

FATALITY 1: зажать X+Y+A+B, ←,→,→,←
FATALITY 2: зажать X+A,↓,↓,↓, потом зажать X+A+B+Y, ↑,↑,↑

DIABLO

Суперудары:

1 HOT FOOT: зажать Y+B, ↖, ↘
2 PULVERIZER: зажать X+B,↑,→,↓
3 TORCH: зажать X+B, ←,↑,→
4 FIREBALL (быстрый): зажать X+A,↓,↘,→
5 FIREBALL (медленный): зажать Y+B, ↓,↘,→
6 INRERNO FLASH: зажать Y+A+B, ↑,↑
7 MAGALUNGE: зажать Y+B,←,↓,→
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B, ↓,↑,↓
Добивания:
FATALITY 1: зажать Y+A+B, →,→,→,→
FATALITY 2: зажать X+Y+A+B, ↑,←,↓,→

Секретная строка:

В экране START GAME/OPTIONS нажать ←,↑,→,→,↑,←,→,→,←,←

PRINCE OF PERSIA

Domark • Количество ироков 1 • Приключения • Рейтинг ★★★★★★★★

Пароли этапов:

2 - XDFBYW
3 - PTUDCP
4 - AEFRTH
5 - NJKYBS
6 - MEFKYR
7 - NJKYBS
8 - FZZDQC
9 - MEFXTC
10 - WJKUXC
11 - WYZAHD
12 - ZYZDET
13 - VTUMXI

Чтобы открыть все решетки, в паузе нужно нажать B, A, C, A, A, C; чтобы не разбиться, когда падаешь, - C, A, B, B, B, B

QUACK SHOT STARRING DONALD DUCK

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Бессмертный Дональд:

На первом уровне надо собрать все стручки перца. Дональд выпучит глаза и побежит - какое-то время он бессмертен.

ПсихоДональд:

Когда Дональд съест перец, можно изменить его характер. Для этого сделайте паузу в игре и нажимайте ↑, ↑, ↑, ↑, ↓.

Неограниченный Дональд:

Продлевать жизнь своему герою вы можете несколькими способами. Например, на уровне Трансильвания (где-то после четверти пройденного уровня) снаружи замка один из членов утиной команды держит дополнительную жизнь. Если ее взять и продолжать прохождение до флага, а потом, не заходя в замок, вызвать аэроплан, на карте выбрать Трансильванию и вернуться назад (на первую половину уровня), то все восстановится - дополнительная жизнь и остальные предметы, вы снова ими сможете воспользоваться. Такую хитрость можно повторять сколько захотите, если, конечно, интересно.

Чтобы еще больше усилить неограниченность Дональда, проделайте следующее. В Уткограде получите жвачкобластер и отправляйтесь в замок Дракулы, который расположен в Трансильвании. В замке надо найти первую груду бочек и выстрелить в последнюю бочку второго ряда - там находится дополнительная жизнь, и вы можете ею воспользоваться. Выходите из замка и снова возвращайтесь - как и в предыдущем случае, все восстановится и дополнительная жизнь снова окажется на прежнем месте. Такие походы за дополнительной жизнью можно повторять сколько хочешь, пока не лопнет терпение.

Для того, чтобы стать еще более неуязвимым, вам надо попасть в район корабля викингов и там при помощи подъемника забраться на мачту и собрать все мешки с деньгами. Поступайте следующим образом: когда подъемник остановится, спрыгивайте и двигайтесь влево, затем спускайтесь по веревке - найдете дополнительную жизнь. После этого возвращайтесь назад и повторяйте все вышеописанное - вы снова найдете жизнь.

Опускающийся потолок:

Если хотите, вы можешь спасти Дональда от опускающегося потолка, если поступите следующим образом: когда он до нее доберется, отведите его в правую часть экрана и заставьте прыгать по камням с картинками в определенном порядке («Солнце», «Луна», «Звезда»).

Бонус «Bubble Gum»:

Если пройти в Трансильванию и найти коробки, уничтожить их и прыгнуть на оставшуюся коробку, то вы получите жевательную резинку. Их можно набрать сколько угодно, если будете продолжать туда запрыгивать.

Бегство из Египта:

Если вам здесь надоело и вы хотите удрать с этого уровня, проделайте следующее: добравшись до первой лестницы, взберитесь по ней до самого верха, после чего продолжайте движение по стене. Оказавшись наверху, поворачивайте направо - здесь окончание уровня.

QUEEN OF THE ROAD

Sega • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Бессмертие: **пауза, B, ↓,C, ↓,↑,↓,←,↓.**
Скорость: **пауза,↑,↓,A,B,←,→,C,START.**
Больше зажимов: **пауза, A,↑,B,↓,C,←,START,→.**

RADICAL REX

Activision • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:
На втором титульном экране на пульте 2 нажмите **A, C, ↓, →, ←, B.** Появится экран уровней.

REBEL ASSAULT

JVC • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

EASY	*NORMAL*	*HARD*	*EASY*	*NORMAL*	*HARD*
2-BOSSK	BOTHAN	BORDOK	10- TANTISS	MUFTAK	OTTEGA
3-ENGRET	HERGLIC	SKYNX	11- OSWAFL	RASKAR	RISHI
4-RALRRA	LEENI	DEFEL	12- KLAATU	JHOFF	IZRINA
5-FRIJA	THRAWN	JEDGAR	13- IRENEZ	ITHOR	KARRDE
6-LARFRA	LWYLL	MADINE	14- LIANNA	UMWAK	VONZEL
7-DERLIN	MAZZIC	TARKIN	15- PAKKA	ORLOK	OSSUS
8-MOLTOK	JUPLA(JULPA)	MOTHMA	16- NORVAL	NULLON	MALANI
9-MORAG	MORRT	GLAYYD		(NORVAC)	(NKLLON)

RED ZONE

Time Warner • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★
Непобедимость: B, A, A, B, A, A, C, B, C, A, A
Встроенная игра: C, C, A, C, A, A, C, A,C, A, C
Встроенная игра вдвоем: B, B, B, B, B, B, B, B, B, A, A.
Коды уровней:
3 - A, B, C, A, C, A, A, C, C, A, A
4 - A, A, C, B, C, C, B, A, C, B, C
5 - A, C, B, C, C, B, B, B, B, A, B
6 - A, A, B, C, B, B, C, B, C, A, A
7 - B, A, A, A, B, B, C, A, A, A, A
8 - A, A, A, B, C, B, C, A, B, A, C

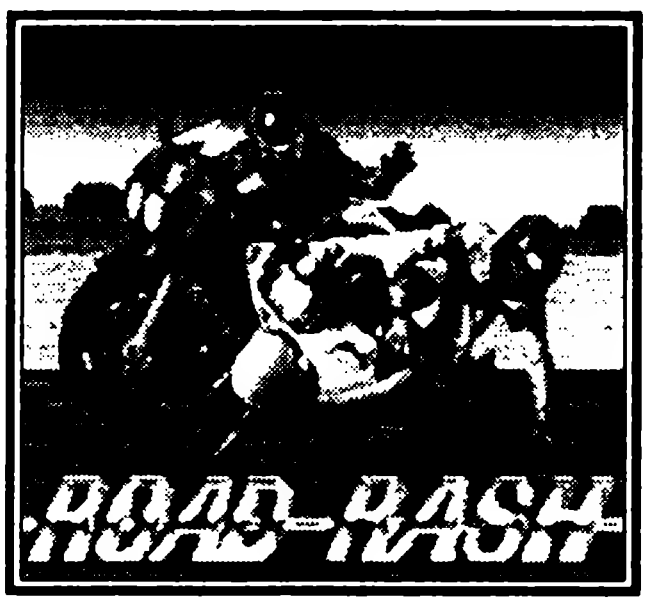
REN & STIMPY SHOW (STIMPY'S INVENTION (THE))

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★
Пароли:
Уровень 2: 8BZ0000 000D2XS
Уровень 3: 8C00004 DDJD4XB
Уровень 4: 8C1000B RM012XQ
Уровень 5: 8F2000H XSJ22XF

ROAD RASH

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★

Пароли выбора мотоцикла:



«Сюрикен 400» (уровень 3):	31007 02TO1 007B4 30OME
«Панда 600» (уровень 1):	10101 02DV1 01GS7 11FKR
«Панда 600» (уровень 1):	11342 00980 101C1 11HFU
«Панда 600» (уровень 1):	11312 00BJ0 100LM 11UCI
«Панда 600» (уровень 3):	31007 02TO0 007TH 31NL2
«Базай 750» (уровень 1):	10000 00NE1 011D9 1260U
«Базай 750» (уровень 3):	34441 01MS0 NV8YC 3QJ8R
«Базай 750» (уровень 3):	31007 02TO1 009FT 32OLD
«Камикадзе 750» (уровень 1):	10000 00PP1 0109M 13J0J
«Камикадзе 750» (уровень 3):	31007 02TO0 10BLL 33NM1
«Сюрикен 1000» (уровень 1):	10000 01A61 010N9 14I1J
«Сюрикен 1000» (уровень 3):	31007 02TO1 11CE5 34O1P
«Ферруччи 850» (уровень 1):	10000 01ES0 110G4 15BMT
«Ферруччи 850» (уровень 3):	31673 01R01 011DO 35T7Q
«Ферруччи 850» (уровень 3):	31007 031S1 00824 351EF
«Панда 750» (уровень 1):	10000 026A0 1132H 16IOA
«Панда 750» (уровень 2):	32674 02EA1 100ET 36RCN
«Панда 750» (уровень 3):	31007 031SO 002ET 360DD
«Диабло 1000» (уровень 1):	10000 02FM0 101B1 177E7
«Диабло 1000» (уровень 2):	11145 02T91 110TN 2F9MV
«Диабло 1000» (уровень 3):	31007 031S1 00115 37176
«Диабло 1000» (уровень 4):	00000 03231 0100J 479KT

ROAD RASH 3

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли к самым быстрым мотоциклам:

Уровень 1: 15S9 PU03
Уровень 2: P509 QV0P
Уровень 3: T3K9 RU4J
Уровень 4: 5Bo9 SV0D
Уровень 5: LH0A TU0C

ROAR OF THE BEAST (BEAUTY & THE BEAST)

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня игры:

Войдите на второй TITLE SCREEN. Нажмите на первом пульте **↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓, B, B, A.** Теперь, когда вы начнете игру, перед вами появится экран выбора уровней.

ROBOCOP VS. TERMINATOR

Vergin • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Режим «Турбо»:

После начала игры нажмите **START**, чтобы сделать паузу. После этого нажимайте **A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B**, в конце вы должны услышать звуковой сигнал.

Выбор оружия:

После начала игры сделайте паузу нажатием **START**, нажимайте последовательно **B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A, B**. Если все сделано правильно, вы услышите треск автоматной очереди. Продолжите игру и нажмите одновременно ↓ и **A, B, C** - в верхней части экрана появится изображение оружия. Виды вооружения будут меняться, пока вы удерживаете кнопки нажатыми.

Спуск на следующую площадку:

Остановите игру и нажмите **A, B, C, C, C, B, A,** - услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и нажмите ↓, **A, B, C.**

Переход к главному боссу уровня:

Сделайте в игре паузу и последовательно нажимайте **B, B, C, C, C, B, A, A, B.** Раздастся звуковой сигнал, что-то вроде шагов ED-209. Продолжите игру и после чего нажми ↑, ↓.

Секретный уровень:

После начала игры нажми START, чтобы сделать паузу. Последовательно нажимай C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B, в конце этих манипуляций ты должен услышать грохот взрыва, что будет означать, что ты попадаешь на секретный уровень.

ROLLING THUNDER

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Коды для первого и второго «квестов» в этой игре:

	первый	*второй*
Уровень 2	MTLS	CRLF
Уровень 3	NFCG	MIBD
Уровень 4	RNSN	PLPN
Уровень 5	CPPP	SFEG
Уровень 6	LLBS	DRMS
Уровень 7	PIDT	LTSP
Уровень 8	NREF	RMDF
Уровень 9	MMMK	SNBT
Уровень 10	DNPD	CICK
Уровень 11	PTCP	NHDN

ROLLING THUNDER 2

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Уровень сложности «EASY»

2 - a magical thunder learned the secret
3 - a natural fighter created the genius
4 - a rolling nucleus smashed the neuron
5 - a curious program punched the powder
6 - a logical leopard blasted the secret
7 - a private isotope desired the target
8 - a natural rainbow elected the future
9 - a magical mashine muffled the killer
10 - a digital nucleus punched the device
11 - a private thunder created the powder

Уровень сложности «HARD»

1 - a rolling program smashed the genius
2 - a curious rainbow learned the future

3 - a magical isotope blasted the device
4 - a private leopard punched the neuron
5 - a slender fighter elected the genius
6 - a digital rainbow muffled the secret
7 - a logical thunder smashed the powder
8 - a rolling machine desired the future
9 - a slender nucleus blasted the target
10 - a curious isotope created the killer
11 - a natural program desired the neuron (power)

ROLLING THUNDER 3

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней:

2	AKEOP	5	KFEPZ	8	HSEPL
3	KFEOF	6	SSELS	9	HKEPP
4	FSEOA	7	FAEOI	10	HFEPU

Возможность играть за Ellen:

На заставочном экране выберите опцию PASSWORD. Введите код «GREED». Вернитесь на заставочный экран и начинайте играть.

S.S. LUCIFER: MAN OVERBOARD (LUCIFER)

Codemasters • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Для выбора этапов игры используйте пароли:

2-	JUMPED	27-	PLURAL	52-	PEOPLE	77-	FLUFFY
3-	JIGSAW	28-	RUNNER	53-	AROUND	78-	SOCCER
4-	WARSAW	29-	STRIPE	54-	HAMLET	79-	QUARTZ
5-	BANANA	30-	GUITAR	55-	FARMER	80-	VALLEY
6-	OUSTER	31-	COYOTE	56-	BEAGLE	81-	HELMET
7-	TENNIS	32-	LONDON	57-	CASTLE	82-	JAGUAR
8-	ISLAND	33-	FOREST	58-	TONGUE	83-	SUNDAY
9-	CRATER	34-	APOLLO	59-	LUXURY	84-	PUBLIC
10-	DENNIS	35-	BORDER	60-	SECOND	85-	LEADER
11-	PADDLE	36-	CARPET	61-	ACCEPT	86-	MARKET
12-	FATMAN	37-	ENERGY	62-	TYPING	87-	TWENTY
13-	SUMMER	38-	ENGINE	63-	UNITED	88-	JUMTAR
14-	CLOUDS	39-	DOCTOR	64-	CANDLE	89-	NATURE
15-	KEBABS	40-	ACROSS	65-	JUGGLE	90-	FURROW
16-	LIZARD	41-	FLOWER	66-	CHANGE	91-	BUBBLE
17-	SILVER	42-	SYSTEM	67-	PLAYER	92-	SEESAW
18-	BRIDGE	43-	INSIDE	68-	MEDUSA	93-	PEANUT
19-	RECORD	44-	CINEMA	69-	RABBIT	94-	FRENCH
20-	MOTHER	45-	KEYPAD	70-	FADING	95-	SPRITE
21-	SUNHAT	46-	SISTER	71-	BUTTON	96-	CATTLE
22-	NICKEL	47-	CAMERA	72-	DISCUS	97-	FROZEN
23-	LITTLE	48-	SPIDER	73-	ROMANS	98-	IGNITE
24-	TREATY	49-	ORCHID	74-	RUBBER	99-	PUMICE
25-	LISTER	50-	SATURN	75-	LIVELY	100-	BOTTOM
26-	SHARKS	51-	AMAZON	76-	MIDDLE		

SAINT SWORD

Taito • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Стадия 1:	EOFLST	Стадия 5:	O2NQ06
Стадия 2:	H2KK2R	Стадия 5-2:	R24RMG
Стадия 3:	K4PVW5	Стадия 6:	U4P2G6
Стадия 4:	J02ZAY	Стадия 6-2:	W4P2G8
Стадия 4-2:	L1MZAL	Стадия 7:	Y35F4U
Стадия 7-2:	XO2CYN		

SECOND SAMURAI (SAMURAI THE SECOND)

Psygnosis • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

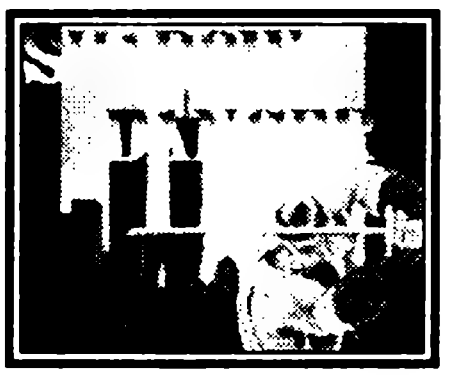
Уровень 2	5LT5YOZW
Уровень 3	Y25X4ZUR
Уровень 4	JAJKOVWD
Уровень 5	4FWJ5VVY
Уровень 6	YSHVUQQP
Уровень 7	SAFMH6BP
Уровень 8	TTCPGJHO
Уровень 9	IAEA1FAB
Уровень 10	JSZCETGK
Уровень 11	USSOY6EX
Уровень 12	JAHDNMIC
Уровень 13	NANIC2TF
Уровень 14	LVGKOVWD
Уровень 15	M1QKP4XH

SHADOW DANCER

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Ознакомление с игрой:

Вы имеете возможность сначала ознакомиться с игрой в режиме практиканта. Имейте в виду, что вам будет доступен любой уровень, за исключением мест, где находятся боссы и бонусы. Чтобы воспользоваться этой возможностью, при появлении заставки одновременно нажмите клавиши **A, B** и **C**, а затем **START**, и вы увидите, что на экране опций появился новый пункт **«Stage Practice»** - это и есть стадия практики.



SHADOWRUN

Fasa • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★★

Режим всех секретов:

Во время заставки, когда замигает надпись PRESS START, пользуясь первым джойстиком, введите следующий код: A, B, B, A, C, A, B. Начните игру и нажмите START, Затем нажмите A, и вы попадете на экран POCKET SECRETARY. Выберите невидимую опцию под опцией SAVE/LOAD GAME. Войдя в нее, вы сможете использовать многие секреты игры.

SHAQ FU

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★

Суперудары:

Shag: →, ←, →, A, ↓, →,C
Leotsu: ↓, →, B, ↓, ←, →, B, →, ↑, →,C
Rajan: →, ↓, →, B, ←, ↓, →, C, →, ↓, ←, B
Coloniel: ↓, →, B, ↓, →, ←, B
Vodoo: →, ↓, →, A, ←, ↓, →, B
Nezu: ↓, ←, C, ↓, ←, →, C, →, ←, ↓,A
Beast: ←, C, ↓, ←, B, ↓, →, B
Disel: ←, ↓, ←, B, ↓, →, B,←, →, B
Mephis: ↓, →, B, ↓, ←, B, →, ↓, ←, C, ←, ↓, →, C
Aurooch: →, ↓, ←, C
Kaori: ↓, ←, C, ↓, ←, B, ←, ↓, →, C, ←, ↓, →, B
Sett: ↓, ←, C, →, C, H, ←, B

SHINOBI 3: RETURN OF THE NINJA MASTER

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Сюрикены без ограничений:

Выберите в меню опций звуковой эффект «Shuriken», музыку «Shinobi», голосовые эффекты «Shuriken Hits», установите количество сюрикенов 00. Подождите немного, и «00» сменится бесконечностью.

Неуязвимость:

Чтобы стать неуязвимым, при появлении заставки войдите в меню опций и прослушайте мелодии «He Runs», «Japanesque», «Shinobi Walk», «Sakura», «Getufu» (используй кнопку **B**). Начав после этого игру, вы будешь неуязвимым.

SHOVE IT! THE WAREHOUSE GAME

Dream Works • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★

Пароли этапов:

2 -	MARINA!!	10 -	PODEO!?!
3 -	MALIBU	11 -	WESTWOOD
4 -	SANPEDRO	12 -	WILSHIRE
5 -	VENTURA?	13 -	VENICE??
6 -	SANDIEGO	14 -	FIGUEROA
7 -	PASADENA	15 -	SUNSET
8 -	!BEVERLY	16 -	ORANGE

SKELETON CREW

Core Design • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2	BGWY
Уровень 3	PSKY
Уровень 4	HDZT
Уровень 5	WGBX
Уровень 6	RDFK

SKITCHIN'

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

MONEY - получить две тысячи долларов;
THRASH - три лучших вида оружия;
SPEED - три ускорителя «нитро»;
ARMOR - пять приспособлений;
AIRPORT - Seattle;
BEACH - San-Diego;
BRONCOS - Denver;
CAPITAL - Washington;
CARS - Detroit;
HILLS - San Francisco;
JAYS - Toronto;
LIBERTY - New-York;
PALMS - Miami;
STARS - Los Angeles;
PIZZA - Chicago;
TOTEM - Vancouver.

SLAUGHTER SPORT

Sega • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Выбор героя:

Чтобы выбрать героя, подождите, пока на экране не появятся слова: «Press Start», Теперь используйте одну из перечисленных ниже комбинаций:

Бонапарт: Нажмите **A, ↑, C**
Буфф: Нажмите **←, C, B**
Эль Торо: Нажмите **B и C, затем A, ↓**
Гуано: Нажмите **↑, →, потом A и B**
МС Файр: Нажмите **↓, C, →**
Монди: Нажмите **A и B, затем ↓ и ←**
Рамзес: Нажмите **→, ←, A**
Робо Чик: Нажмите **→, ←, ↓**
Шеба: Нажмите **B и C, потом B и B**
Скинни: Нажмите **→, ↓, →**
Вебра: Нажмите **A и C, потом ↑ и →**
Визил: Нажмите **↓, →, ↑**

SMURFS (THE)

Infogrames • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

5 - гномиха, гном, гном с мороженым, дед
9 - гном со свечкой, гном в очках, дед, гномиха
13 - гном в очках, гном со свечкой, гном, гном с мороженым

SNOW BROS. NICK & TOM

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Floor 10 ECFK (босс)
Floor 11 PAZX
Floor 20 FAJL (босс)
Floor 21 PBZX
Floor 30 XJAP (босс)
Floor 31 ILTZ
Floor 40 CJYT
Floor 41 CAFK

Floor 49	XCAP
Floor 51	ISAP
Floor 60	CLYT (босс)
Floor 61	FPXS

SOLDIERS OF FORTUNE (CHAOS ENGINE)

Macroprose • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Коды уровней:

BRIGAND and CPU THUG GENTELMAN and CPU NAVVIE

2 M8HT3WJ8KQ44	2 Q3BK7PYNS794
3 8HBBTX2MCHTJ	3 LV6W7QKONYB5
4 RCT7C4MYR854	4 RW#75#FJ40TH

NAVVIE and CPU SCIENTIST

2 LQ1LX2#81Q59
3. C48YLCVLMOGM
4 CRR56F82GN5K

MERCENARY and CPU NAVVIE	***SCIENTIST and CPU NAVVIE***
2 ZBVBHSQPT73Q	7LJLHPHMWBN1
3 GQZHHMW1#70H	3 3B5YXP5D#8H9
4 40R52P7FZP1C	H485R9CQT93B

SONIC 3D FLICKIES ISLAND (SONIC 6)

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★

Выбор уровня:

На экране с надписью «Press Start» нажмите **B A →, A C, ↑, ↓, A** и затем **START**. Во время игры в режиме паузы нажмите **A**.

SONIC SPINBALL

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

В меню OPTIONS, пользуясь первым джойстиком, нажмите **A, ↓, B, ↓, C, ↓, A, B, ↑, A, C, ↑, B, C, ↑**. Если вы сделали все правильно, то услышите звук. Вернитесь к заставке, и, удерживая **A**, нажмите **START** для игры на 2 уровне; удерживая **B**, нажмите **START** для игры на 3 уровне и, удерживая **C**, нажмите **START** для игры на 4 уровне.

SONIC THE HEDGEHOG

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

Подождите, пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажмите последовательно **↑↓↓←→B**. Если вы все сделали правильно, то услышите звонок и перед вами появится экран выбора уровней.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

Войдите в режим опций и выберите **SOUND TEST**. Используйте кнопку **B**, чтобы прослушать звуки в следующем порядке: 19, 65, 9, 17. Если все сделано правильно, вы услышите вибрирующий звук в начале звука 17. Нажмите **START** и ждите, когда появится заставка. Затем нажмите и держите кнопку **A** и еще раз нажмите **START**. Появится экран выбора уровней, и вы сможете выбрать необходимый. Выбрав его, нажмите **START**, чтобы начать игру.

Золотой Ежик:

Можете начать игру с любого места, уже имея при себе изумруды Хаоса. Сначала выполните вышеописанный трюк выбора уровней и снова войдите в звуковой тест. Исполните следующие звуки в таком порядке: 4, 1, 2, 6. Начните игру с любого уровня, затем соберите 50 колец. Вот вы и превратились в Золотого Ежика.

SONIC THE HEDGEHOG 3

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

Нужно проделать следующий непростой трюк. После того как раздастся голос, произносящий слово «**SEGA**», и Соник начнет появляться на экране, вы должны очень быстро набрать следующий код: ↑↑↓↓↑↑↑↑. Если все будет выполнено безошибочно, то раздастся звон. Когда на первом экране у вас будут опции **1 PLAYER** или **COMPETITION**, выберите **COMPETITION** и нажмите ↓. У вас появится новая опция **SOUND TEST**: выбрав ее, вы сможете выбирать любой уровень.

SPLATTERHOUSE 2

Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

До появления основного меню игры наберите ↓, ↓, **B**, ↓, ↓, **C**.

Пароли уровней:

Уровень 2 EDK NAI ZOL LDL
Уровень 3 IDO GEM IAL LDL
Уровень 4 ADE XOE ZOL OME
Уровень 5 EFH VEI RAG ORD
Уровень 6 ADE NAI WRA LKA
Уровень 7 EFH XOE IAL LDL
Уровень 8 EDK VEI IAL LDL

SPLATTERHOUSE 3

Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли уровней:

2 REISOR
3 ETLBUD
4 TABRAE (TEKROH)
5 ELPOEB
6 PHENIX
7 GOFMTS

Секретный уровень:

На первом уровне пройдите по самому короткому пути к выходу и войдите в комнату босса до того, как часы покажут 3:00. Превратитесь в мутанта и быстро расправьтесь с боссом. По окончании уровня несколько раз нажмите **START**, в конце диалога увидите сообщение о секретном уровне. Здесь же получите две дополнительные жизни.

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

2 BAGTQILK
3 PR504S3R
4 DAOGQA8I
5 LT07TANR
6 K6IULGPM
7 38I3NEON
8 L6P7RAOD
9 ZLFF4I3P
10 INA4PPIC
11 PB6M7RZI
12 HQ8KQT7Y
13 KZNV4BIV
14 CIPRCDMF

STAR TREK : DEEP SPACE NINE

Spectrum Holobyte • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

2 - NUHNEJ (NUHNZI)
3 - DUJJON
4 - YUQJQQ (YUQJOQ)
5 - CHIRGH
6 - YUGDIS
7 - NUHMEY
8 - DUJQEL
9 - QAWHAQ
10 - LINDAB
11 - REJHOM

Доступ к скрытым опциям - DAVIDL.

STREETS OF RAGE (BARE KNUCKLE)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг★★★★★★★

Выбор этапа и жизней:

На титульном экране войдите в **OPTIONS**, на втором джойстике зажмите **A+B+C+MODE**, на первом джойстике нажмите **START**.

Продолжение игры после ее окончания:

При появлении этой надписи наберите **→, →, B, B, B, C, C, C, START.**

Два персонажа:

Начните игру под именем **Axel**. Когда возникнут проблемы и ваш персонаж окажется при смерти, нажмите клавишу **START** на втором пульте. В игре появится второй игрок - Адам.

Необычный финал:

В режиме двух игроков пробивайся к главарю Синдиката. Он предложит вам присоединиться к банде. Пусть один из игроков ответит «да», а другой ответит «нет», и тогда они начнут биться друг с другом.

STREETS OF RAGE 2 (BARE KNUCKLE 2)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг★★★★★★★★

Уровни сложности и выбор этапа

Когда на экране появится заставка игры, нажмите «**Start**» на пульте 2. Когда увидите слово «Options», нажмите и держи кнопки «**A**» и «**B**» пульта 2, затем снова нажмите «**Start**». Продолжайте держать кнопки нажатыми. Меню «**ROUND**» позволяет вам выбрать этап, с которого вы хотите начать игру. Посмотрите меню «**LEVEL**» и найдете еще два уровня сложности: «**VERY EASY**» (очень легкий) и «**MANIA**» (для маньяков). Вы также можете выбрать игру с любым (до девяти) количеством жизней.

STREETS OF RAGE 3 (BARE KNUCKLE 3)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

На экране **MENU/SELECT** нажмите и держите **B**, потом нажмите ↑ и, удерживая обе кнопки (когда слово **OPTIONS** выделено), нажмите **START**. Вы услышите звон. Выбрав **STAGE SELECT** в меню **OPTIONS**, вы можете выбирать уровень.

9 игроков:

На экране **OPTIONS**, пользуясь пультом 2, нажмите ↑, **A**, **B** и **C** одновременно. Затем, пользуясь пультом 1, нажмите → и установите число своих игроков - 9.

Специальные движения персонажей:

AXEL		***SKATE***	
Движение 1:	X+→+→	Движение 1:	X+→+→
Движение 2:	X+↓+→	Движение 2:	X+→+↓
Движение 3:	X+→+↓+↓	Движение 3:	X+↑+→+→
BLAZE		***DR. ZAN***	
Движение 1:	X+→+→	Движение 1:	X+→+→
Движение 2:	X+→+↑	Движение 2:	X+→+↑
Движение 3:	X+↓+→+↑	Движение 3:	X+↑+→+↓

SUNSET RIDERS

Konami • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

99 продолжений: В опциях установите музыкальное сопровождение «**E**», а потом задайте режим одного или двух игроков. На экране выбора персонажей укажите героя и нажмите **A**, после чего быстро нажмите и отпустите **A+B+C**. Вы получите 99 продолжений.

SUPER HYDLIDE

Seismic Inc • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★

Дополнительные очки опыта:

Начало игры застает вас в лесном городе. Пройдите к озеру и увидите мост, слева от него опуститесь на дно озера и введите команду «**Search**». Появится сообщение: «**I found nothing**» («Я ничего не нашел»). Не отчаивайтесь и попытайтесь использовать деньги (это не сработает), а затем снова займитесь поисками. Теперь на экране появится ответ: «**Lucky**», и вы получите тридцать дополнительных очков опыта. Эту процедуру можно повторять до бесконечности.

Режим звукового теста:

Начав игру, покиньте лесной город и двигайтесь налево, пока не найдете маленький домик. Войдите в него - там вы сможете прослушать все звуки игры. Не забудьте обыскать домик, внутри можно найти десять тысяч долларов.

TECHNOCOP

Razorsoft • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★

Дополнительные жизни:

Находясь в любом здании, нажмите клавишу **START**, чтобы остановить игру. Затем нажмите **C** десять раз, **A** - пять раз, **B** - два раза, **A** - десять раз. После этого нажмите **START**, чтобы продолжить игру. Если вы все сделали правильно, то услышите слово «Technocop».

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: THE TOURNAMENT FIGHTERS

Konami • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Суперудары (действуют в моменты вспыхивания полоски жизни):
Микеланджело и Донателло: →,←,←+↓,↓+C
Касей (действует вблизи):→,←,→+C
Рафаэль, Рэй, Лео, Сис:←,→,→+↓,↓,←+↓+C
Эйприл (действует вблизи): ←,←+↓,↓,→+↓,→+C

TERMINATOR 2 (T2): THE ARCADE GAME

Arena • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

На титульном экране нажмите ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, → (должен послышаться возглас «Excellent!». Теперь начните игру и вы сможете пропустить этап, включив паузу и нажав **B + C**.

THEME PARK

Bullfrog • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★

Очень большой начальный кредит:

Если вы начнете игру с именем **DST** и паролем 5AKCQSEBDS4, ваш начальный кредит будет равен 36 млн $.

Очень много денег:

В полученном пароле переставьте 3 последних символа в обратном порядке - и вы получите деньги в большом количестве.

Максимальное количество денег:

Введите свое имя как **Zarkon** и воспользуйтесь паролем 8AAACAA9999, вы получите огромную сумму.

TIN HEAD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

LAMBDA	MESONS	GORGON GIBSON
SARTRE	TENSOR	BOSONS
QUANTA	LEPTON	BARYON

TINY TOON ADVENTURES: BUSTER'S HIDDEN TREASURE

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Выбор уровня: NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY или
MPWW WWQW QKWQ WQWW QGRY

TOE JAM & EARL

JVP • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пополнение энергии:

Пополнить энергию в режиме двух игроков можно, если заставить персонажей кидаться друг в друга камнями или помидорами. Для этого в режиме двух игроков выдайте каждому герою запас камней для пращи или помидоров. Швыряйтесь друг в друга. Герои будут ловить и поедать их,

тем самым увеличивая свою энергию.

Получение подарка:

Осторожно подберитесь к Деду Морозу, когда он будет поднимать голову, остановитесь, а когда будет заглядывать в мешок, подбирайтесь ближе. Если вам удастся схватить Деда Мороза прежде, чем он улетит, он бросит вам подарок.

Тайный уровень:

Переместитесь в нижний левый угол карты на уровне 1, используя крылья Икара, реактивный скейт и метрополитен. Там будет остров с дырой посередине. Прыгните в дыру, попадете на нулевой уровень. Там будет киоск с лимонадом и ванна. Подойдите к киоску и нажмите ↑ на пульте. Вы выпьете лимонад и получите дополнительную жизнь. Чтобы увеличить уровень жизни, запрыгните в ванну (нажмите ← или →). Посидите в ванне, пока полностью не зарядитесь. Затем вылезайте и спрыгните с края острова. Это вернет вас на самый высокий уровень, которого вы достигали в этой игре.

Дополнительный остров на первом уровне:

Остров находится в верхнем правом углууровня 1. Чтобы попасть туда, используйте крылья Икара, реактивный скейт и метрополитен. На острове есть много предметов, включая Un- fall, который отправит вас на самый высокий уровень, которого вы достигали в этой игре.

Местоположения десяти обломков корабля:

Уровень 2:	Ищите в нижней части мира
Уровень 6:	Ищите в нижней средней зоне
Уровень 10:	Ищите в верхней части мира
Уровень 12:	Идите в нижнюю среднюю часть мира
Уровень 15:	Поищите в верхней левой части
Уровень 17:	Посмотрите в правой верхней части
Уровень 20:	Отправляйтесь в нижнюю левую часть
Уровень 21:	Проверьте нижнюю правую часть мира
Уровень 23:	Поищите в верхней средней секции
Уровень 25:	Идите в нижний правый угол мира

TOE JAM AND EARL 2: IN PANIC OF FUNKOTRON

JVP • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 3:	VYj2Ke-YL913
Уровень 5:	RFW21K-17K8X
Уровень 7:	PO-2ZKF469H!
Уровень 9:	VFAQZ!2N796Q
Уровень 11:	PWdFVCdCR9FF
Уровень 13:	TA-NZ!8M-VQA
Уровень 15:	DW!LZ!J3!!-W

TOM&JERRY: FRANTIC ANTICS

Hi-Tech Expressions • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выход в меню

В заставке нажмите A+B+C, получите возможность изменять сложность игры, управление.

TOY STORY

Disney Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня:

При появлении надписи **PRESS START** нажмите **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A**. Начните игру и остановите ее, потом нажмите кнопку **A**. Таким образом вы попадете на следующий уровень.

Неуязвимость:

В начале второго уровня соберите семь звезд и идите в игрушечную коробку в начале уровня. Прыгните в нее и пригнитесь, пока звезда в левом верхнем углу не начнет вращаться. Теперь вы неуязвимы.

TRUE LIES

Acclaim • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

Уровень2, 4 жизни:	QMMKNMD	Уровень6, 9 жизней:	DLQJPGY
Уровень3, 5 жизней:	FNYHHLX	Уровень7, 9 жизней:	NMTJSKC
Уровень4, 5 жизней:	DBZJJMY	Уровень8, 8 жизней:	KWSKTWK
Уровень5, 7 жизней:	JBZNKGN	Уровень9, 7 жизней:	MLQKTWK

Энергия: BGGRLY

Оружие: BGWPNS

Неограниченное количество жизней: BGLVS

TURRICAN

Ballistic • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Выбор уровня можно сделать в меню специальных опций бонуса. Чтобы туда попасть, выберите обычные опции, выберите «**EXIT**», нажмите и удерживайте на пульте клавишу ↓. Потом нажмите **A**, **B** два раза, **A**, **B**, **A** два раза, **B**, **A** два раза, **B** и два раза **A**. Окажетесь в режиме специальных опций, в котором есть и выбор уровня.

Неуязвимость: во время игры в режиме паузы нажмите **AAA BBB AAA**

TWIN COBRA

Toa Plan • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Для выбора уровня нажмите ↑, ↓, →, ← и **START** в экране заглавия.

Продолжения:

Нажмите **START** для перехода в зеленый экран заглавия. После этого нажмите **A** для увеличения количества продолжений. Максимальное число продолжений 14.

Вооружение:

В режиме паузы нажмите ↑, ↓, ←, → и держите **A**, когда будете нажимать **START** для возобновления игры. Ваше оружие обретет полную мощь.

Если у вас закончились бомбы, перейдите в режим паузы. Нажмите ↑, ↓, ← и →, нажмите и держи **B**, когда будете нажимать **START** для возобновления игры. Можете повторять эту уловку бесконечное число раз.

Мгновенная заправка топливом:

В режиме паузы нажмите ↑, ↓, ←, →, после чего нажмите **A** и **START**.

Просмотр окончания игры

Нажмите **START** для перехода в зеленый экран заглавия, после чего нажмите ↑, ↓, →, ←, **A**, **B**, **C** и **START**.

TWINKLE TALE

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

Начните игру и ждите, пока загрузится экран с изображением книги. Нажмите ↖, **A**, **C**. Нажмите **START**, и можете выбирать уровень.

UNIVERSAL SOLDIER

Accolade • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 1-2:	CHSGM	Уровень 3-1:	PKSND
Уровень 1-3:	MKSNS	Уровень 3-2:	CWBPM
Уровень 2-1:	SGGBY	Уровень 3-3:	SFTNP
Уровень 2-2:	JLGPH	Уровень 4-1:	CMVDG
Уровень 2-3:	JDRSD	Уровень 4-2:	BYTCM
Неуязвимость:	RWRZS		

URBAN STRIKE

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★★★★

Пароли:

Вариант 1 (3 жизни)	***Вариант 2 (22 жизни)***
2 - GRJ4ZHGJYNS	4-9HDTZNBWP6L
3 - ZLGBWD3PFZD	5-NL6TKB63UJM
4 - 9GRPSHBWVXL	7-LBJUVGR67MP
5 - NWDTZBR6SY6	8-GWUTKYNH6DD
6 - H63PMJT4SYL	10-WRSKGPUTCKB
7 - L6TSCZHLMTK	
8- GPTCNRPMK94	
9- BVT4SXYCZLT	
10-W7KWDTXFGR6	

Чтобы начать игру с 10 жизнями, введите пароль YCZ9NHLGBT7.
Чтобы начать игру с 16 жизнями, введите пароль 9G6T9BR6S3V.

VECTORMAN

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Тренировочный режим:

На экране логотипа нажмите любую кнопку - сможете потренироваться.

Скрытое меню:

В режиме опций нажмите клавиши **A, B, B, A, ↓, A, B, B, A.** Появится новое меню, в котором вы сможете увеличивать здоровье и число жизней, усиливать оружие и выбирать любой уровень (срабатывает не на всех картриджах).

Восстановление энергии:

Можете делать это в любой момент, для этого сделайте в игре паузу и нажимайте **A,B,→,A,C, A,↓,A,B,→,A** (срабатывает не на всех картриджах).

Развлечение с логотипом:

Когда появится логотип **SEGA**, вы сможете управлять Векторманом. Спрыгните с него на правую сторону и выстрелите вверх, мимо правого края буквы **A**. После взрыва подпрыгните и получите усиленное вооружение. Теперь вы можете уничтожить логотип, стреляя по буквам.

VECTORMAN 2

Blue Sky Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

Сделав паузу, нажимайте ↑,→,A,B,A,↓,←,A,↓ (срабатывает не всех картриджах).

Восстановление энергии и здоровья:

Для восстановления здоровья , сделав паузу, нажимайте B,A,B,A,←,↑.

Дополнительная жизнь:

Сделав паузу, нажимайте →, ↑, B,A,↓,↑,B,↓,↑,B (срабатывает не всех картриджах).

VERYTEX

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Получение дополнительных жизней:

Нажмите и удерживайте одновременно A,B,C и START. Во время паузы нажмите и удерживайте ↓, потом нажмите START.

Получение бесплатной защиты:

Нажмите и удерживайте →, потом нажмите START.

WARLOCK

Acclaim • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2: SRVDR
Уровень 3: SNGDN
Уровень 4: BGSTR
Уровень 5: PLEUP
Уровень 6: PGBRL
Уровень 7: BLDVN
Уровень 8: DINSJ
Уровень 9: NRVNA
Уровень 10: NLYNG
Уровень 11: BTBYS
Уровень 12: SPKNS
Уровень 13: PRDIG
Уровень 14: SCFSU

WARRIOR OF ROME

Micronet • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Стадия 2: L3FHPOZNGW
Стадия 3: NXDS55JSWF
Стадия 4: O5TOJZSP5B
«Победный» пароль QREBDWVNNE

WIZ'N'LIZ

Psygnosis • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Дополнительный уровень:

Если, помимо уровней Apprentice, Wizard, Sorceror, вы захотите сыграть еще на одном - Super Wizard, то выполните следующие действия. Переведите игру в режим паузы и нажмите A, B, C и START дважды. Если все сделано правильно, вы услышите вздох «yeah». Вернитесь на экран и выберите новый уровень.

Пароли:

Уровень 2: Marico
Уровень 3: Silver Fox
Уровень 4: Department H
Уровень 5: Madripoor
Уровень 6: Asano
Уровень 7: The Hudsons

WOLVERINE

Acclaim • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг ★★★★★

Пароли:

Уровень 2: Marico
Уровень 3: Silver Fox
Уровень 4: Department
Уровень 5: Madripoor
Уровень 6: Asano
Уровень 7: The Hudsons

WORLD OF ILLUSION

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

ПАРОЛИ МИККИ МАУСА:

Уровень 2: Goffy/Club, Daisy/Hearts, Goofy/Hearts, Scrooge/Diamonds;
Уровень 3: Goofy/Hearts, Pluto/Spades, Scrooge/Diamonds, Minnie Spades;
Уровень 4: Daisy/Hearts, Scrooge/Diamonds, Pluto/Spades, Goofy/Clubs;
Уровень 5: Scrooge/Diamonds, Goofy/Clubs, Goofy/Hearts, Pluto/Spades.

ПАРОЛИ ДОНАЛЬДА ДАКА:

Уровень 2: Pluto/Spades, Scrooge/Diamonds, Goofy/Clubs, Minnie Spades;
Уровень 3: Goofy/Clubs, Goofy/Hearts, Daisy/Hearts, Pluto/Spades;
Уровень 4: Daisy/Hearts, Scrooge/Diamonds, Goofy/Hearts, Pluto/Spades;
Уровень 5: Pluto/Spades, Goofy/Hearts, Goofy/Clubs, Scrooge/Diamonds

ПАРОЛИ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ:

Уровень 2: Pluto/Spades, Goofy/Hearts, Minnie Spades, Goofy/Clubs;
Уровень 3: Scrooge/Diamonds, Minnie Spades, Goofy/Hearts, Daisy/Hearts;
Уровень 4: Minnie Spades, Daisy/Hearts, Goofy/Clubs, Pluto/Spades;
Уровень 5: Goofy/Clubs, Scrooge/Diamonds, Pluto/Spades, Goofy/Hearts.

X-MEN

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Опции:

Еще до включения приставки отсоедините пульт 2 и при появлении титульного экрана нажмите и удерживайте **A, C** и ↓ на пульте и нажмите **START**. На экране появится лицо Магнето и вы отсоедините пульт 1 и включите его в гнездо пульта 2, потом нажмите **START**. Еще раз отсоедините пульт 1 и включите его в свое гнездо, нажмите **START** и выбирайте уровень сложности. Выберите себе персонажа и идите направо, на стене увидите 8 панелей. Каждая панель означает один из этапов. Склонитесь перед панелью и нажмите **C**, чтобы выбрать этап. Вы сможете восстанавливать свое здоровье и способность к мутации в любое время простым нажатием кнопки **START** (вы делаете в игре паузу). Вы также можете вызвать Роуда, Архангела, Ледяного человека и Бурю бесконечное число раз.

X-MEN 2: THE CLONE WARS

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня и персонажей:

Сделайте паузу и нажмите ← и **C** одновременно, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, → и **C** одновременно. Если все сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и снова поставьте игру на паузу. Если теперь вы нажмете → и **C** одновременно, то перейдете на следующий уровень, а если нажмете ← и **C** одновременно, то сможете выбирать персонажей (Magneto не включен в список выбираемых персонажей).

Непобедимость:

Сделайте паузу и нажмите ↑ и **B** одновременно, ↑,→,↓,↑,→,↓,↓,↑. Если все сделано

правильно, то вы услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и снова сделайте паузу. Если теперь вы нажмете ↑ и B одновременно, то станете непобедимым.

Y'S

Game Tek • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★

Восстановление здоровья:

При появлении логотипа SEGA нажмите и удерживайте ↑ на втором пульте управления. Войдите в меню установок (Status Screen) и , удерживая C, нажмите ↑,↓.

ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня: в паузе набрать **A, C, →, A, B** (срабатывает не на всех картриджах).

Бессмертие: B, ↑, B, B, A

Бесконечные сюрикены: в паузе наберите **←, ↓ , A, B**

ZERO TOLERANCE

Accolade • Количество игроков 1 • Боевик Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

-PDg8*tLv«?»	JnL8*NKmg	DDq8*tLng	Qnp8vtLvq
PDq8*tLv	Tr-dsvMkW	TL3*-vPvT	Wr6**CrO!V
WL8dsrPsv	KrC*srlok	DDq8*vKrx	PFr**vKrh
PLq8uvOFE	GLqdutPr2	Bro53LG!E	TLpXsrjkE
OrhXtrBsE	ObiXspDkm	?pgy-90vV	KDFSs9PvW
GviSu\KvV	Olqy**Pv5	bFgSt6OoD	TLDSusLr!
WFhys6MiF	cDgSsoDiD	TnFQso?iU	aLx5-s?FX
VdD586?pT	cDgSsoDiD	Klh\2q)s?	GvF8kClnk
cVF*m-Kmp	?ri\7oJs?	KDxbnhPms	ErS|hLKif
MdU*58?mQ	)5U*2E)nQ	?DzbkrOrj	V*S876LpN

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

Lucas Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 5	QYZT	Уровень 9	GBRS
Уровень 13	DCFK	Уровень 17	CMLH
Уровень 21	VQBB	Уровень 25	QLNK
Уровень 29	QNKR	Уровень 33	SDHM
Уровень 37	BKVR	Уровень 41	BZPM
Уровень 45	VHYQ	Кредитный уровень	QSDZ

ZOOL: NINJA OF THE N - TH DIMENTION

Gametek • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

240 единиц энергии и 999 единиц времени: удерживая в паузе **START**, нажмите **→, A,↓, A,→, B,←,↑,→.**

Дополнительная жизнь: Start,↑,↓,←,←,A,→,↓.

Пропуск этапа (↑) или стадии (→): Start, C, →, A, B, B, A, ←, ←, A, →, ↓.

Шесть энергоподпиток и полминуты дополнительного времени: Start, B, A, →, →, A, C, ↑, ↓, A.

КНИГИ – ПОЧТОЙ

ЦЕНТР ВИДЕОИГР

(г. САНКТ-ПЕТЕРБУРГ)

УВАЖАЕМЫЕ ДРУЗЬЯ!

Отдел "Книги – почтой" Городского Центра видеоигр (г.Санкт-Петербург) предлагает свои услуги по отправке в Ваш адрес книг-каталогов с описанием видеоигр.

Примечание. Стоимость изделий указана в условных единицах (у.е.), соответствующих доллару США. Оплата производится в рублях по курсу Московской Межбанковской Валютной Биржи (ММВБ) на день отправки денег.

Центр видеоигр предлагает серии книг-каталогов игр для приставок. В каждой книге содержится информация так необходимая каждому игроку:

- краткое обозрение новейших игр;
- подробные описания сложных игр, сюжетов, отдельных персонажей, уровней и т.д.
- советы, подсказки, пароли, коды, секреты, помогающие игрокам в трудных местах;
- коды движений и приемов бойцов в играх-поединках, которые позволяют освоить недоступные ранее высоты мастерства и получить максимальное удовлетворение от игры.

КНИГИ-КАТАЛОГИ ДЛЯ ИГРОВОЙ ПРИСТАВКИ DENDY

шифр-DK-4

Dendy 777 игр,
192 стр; цена: 45 р.

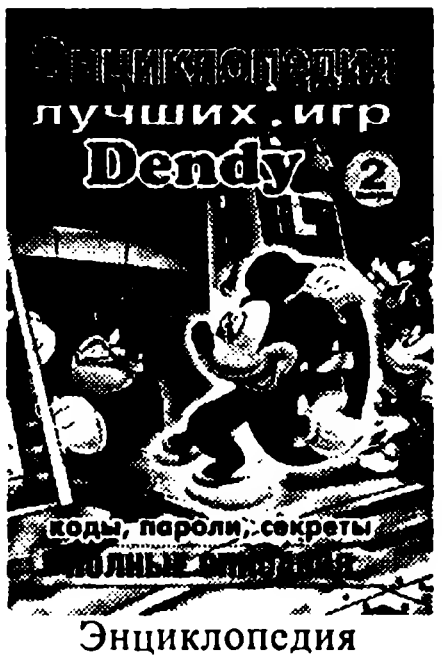
шифр-DK-9

Dendy 580 игр,
144 стр; цена: 35 р.

шифр-DK-10

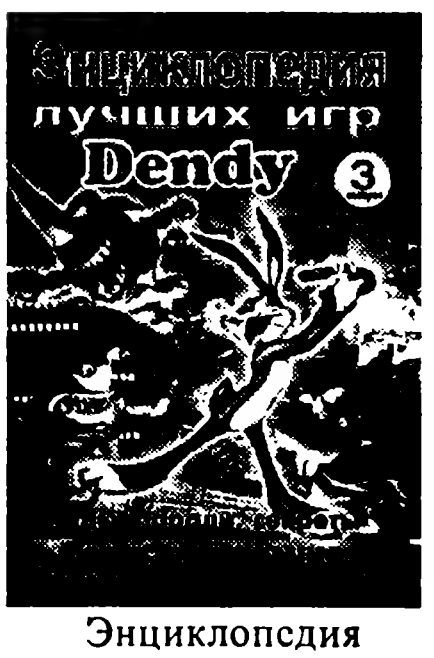
Dendy подсказки,
секреты, пароли
144 стр; цена: 35 р.

шифр-DK-11



Энциклопедия
лучших игр Dendy, вып. 2
208 стр; цена: 45 р.

шифр-DK-12



Энциклопедия
лучших игр Dendy, вып. 3
208 стр; цена: 45 р.

шифр-DK-8

Dendy подсказки,
секреты, пароли
144 стр;
цена: 35 р.

КНИГИ-КАТАЛОГИ ДЛЯ ИГРОВОЙ ПРИСТАВКИ SEGA

шифр-SK-11

Энциклопсдия лучших игр для Scga Mcga Drivc, вып. 2, 416 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-12

Энциклопсдия лучших игр для Scga Mcga Drivc, вып. 3, 416 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-15

Энциклопсдия лучших игр для Scga Mcga Drivc, вып. 4, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-17

Энциклопсдия лучших игр для Scga Mcga Drivc, вып. 5, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-21

Энциклопсдия лучших игр для Scga Mcga Drivc, вып. 6, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-22

Энциклопсдия лучших игр для Scga Mcga Drivc, вып. 7, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-23

Энциклопсдия лучших игр для Scga Mcga Drivc, вып. 8, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-24

Энциклопсдия лучших игр для Sega Mcga Drivc, вып. 9, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-13

1500 игр для Scga Mcga Drivc, 512 стр; цена: 75 р.

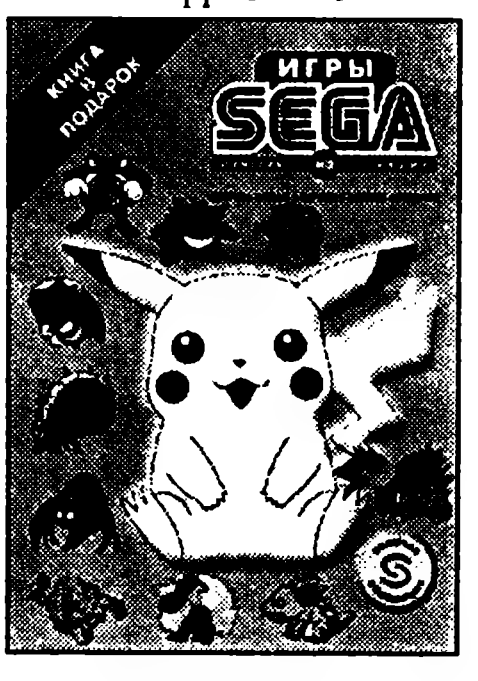
шифр-SK-14

100000 сскрсты, коды, пароли для Scga Mcga Drivc, 288 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-18

1700 игр для Scga Mcga Drivc, 512 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-19



Scga лучшис из лучших, 424 стр; цена: 125 р.

шифр-SK-16

Sega секреты, пароли, коды, 192 стр; цена 35 р.

шифр-SK-25

760 игр для Sega Mega Drivc, 192 стр; цена 35 р.

Для получения заказов следует отправить почтовый перевод по адресу: 191025, г. Санкт-Петербург, а/я – 15 Кевлюку Анатолию Александровичу

Пример оформления почтового перевода:

Талон к почтовому переводу
На 120 руб. 00 коп.

От кого: Иванова Михаила Григорьевича
Адрес: 168065, г. Выборг, Ленинградской обл., ул. Ленинградская, д.7, кв. 27

Для письменного сообщения:
кат. №... выпуск...
SK – 19 – 120 р.;
120 руб. 00 коп.
Всего: 120 руб. 00 коп. = Сто двадцать рублей 00 копеек

Почтовый перевод заполняется на почте при отправке денег на заказ.

Каждому изделию присваивается определенный шифр. Чтобы заказать заинтересовавшее Вас изделие, необходимо выслать в указанный адрес почтовый перевод с заполненным талоном. Просим правильно заполнить все строчки талона и раздела «Для письменного сообщения». **ОБЯЗАТЕЛЬНО указывать – «Каталог №... выпуск...».** В указанные цены включены все почтовые расходы.

Для определения суммы в рублях перемножьте у.е. на курс доллара на ММВБ на день оплаты.

УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

Издательство «Нева-Визит» обращает Ваше внимание на следующее:

1. Бесплатный каталог без конверта с обратным адресом заказчику не высылается.
2. При отправке товаров почтой наложенным платежом почтовые расходы увеличиваются на 10-25 руб. (в зависимости от веса бандероли и расстояния доставки).
3. При отправке товаров авиапочтой в северные районы Западной и Восточной Сибири, а также в Якутию, Чукотку, Камчатку и отдельные районы Дальнего Востока почтовые расходы увеличиваются на 45-65 руб. (в зависимости от веса бандероли и расстояния доставки).
4. Отправка товаров заказчикам в страны СНГ осуществляется по предварительному согласованию и специальному тарифу.

ИГРОВЫЕ КАРТРИДЖИ для SEGA

Цена одного картриджа с почтовыми расходами – в у.е.:

S1	14 in 1 (KE-1401)	9,0
S2	3-1 (Gun Fight 3 in 1)	9,0
S3	3-1 (KC301) Dune/OutR/Tet	6,0
S4	3-1 (KC302) Turt/BatT/YIJ	6,0
S5	3-1 (KC307) GAII/Bat/Rob3	6,0
S6	4-1 (KC401) BareKn/Sonic	6,0
S7	4-1 (KC402) Merm	6,0
S8	4-1 (KC403) Fli/ChHQ/HA2	6,0
S9	4-1 (KC404) Tazmania/SSR	6,0
S10	4-1 (KC405) 007/BatT/Fant	6,0
S11	4-1 (KC406) Spider-Man	6,0
S12	4-1 (KC408) Tiny Toon	6,0
S13	4-1 (KC410) Batm/Flin/Hang	6,0
S14	4-1 (KC411)	6,0
S15	4-1 (KC412) SSR/ShDancer	6,0
S16	4-1 (KC413) BareK/ChaseHQ	6,0
S17	4-1 (KC418) Chase/Son/TT	6,0
S18	4-1 (KC423) SBT/BareKnuck	6,0
S19	4-1 (KC427) BareK/Turtle	6,0
S20	4-1 (KC428) BareK/DesertSt	6,0
S21	4-1 (KC430) Sim/Fli/TT/Son	6,0
S22	4-1 (KC431) BareK/Spider	6,0
S23	4-1 (KC432) BareK3/Robo3	6,0
S24	4-1 (KC436) BareK/ChaseHQ	6,0
S25	4-1 (KC437) GA3/SSR/Ram	6,0
S26	4-1 (KC438) Turtle/BareKn	6,0
S27	4-1 (KC439) Son/GA3/Ram	6,0
S28	4-1 (KC440) BaK/BaTo/SSR	6,0
S29	4-1 (KC441) Chas/Robo/Flin	6,0
S30	4-1 (KC442/H402) Mer/BatTo	6,0
S31	4-1 (KC443/H403) Robo3/SBT	6,0
S32	4-1 (KC444) BaK/GA2/SBT/R3	6,0
S33	4-1 (KC446) SpiM/BaK/BatTo	6,0
S34	4-1 (KC447) ESWAT/HA2/BaK	6,0
S35	4-1 (KC448) Hang/CHQ/BaK	6,0
S36	5-1 (5B30)Aladdi	8,5
S37	5-1 (KC561) Corporation	6,0
S38	6-1 (KC601) TT/Flin/Son	6,0
S39	688 Attack Sub	4,5
S40	688 Attack Sub	6,0
S41	8-1 (KE802)	9,0
S42	8-1 (KE803) Monaco...	9,0
S43	8-1 (KE804) TT/Soc/Rambo	9,0
S44	8-1 (KE805) SSR/Robo/ESWAT	9,0
S45	8-1 (KE806) TT/Hang-on	9,0
S46	Acme All Stars	4,5
S47	Addams Family 2	4,5
S48	Aero Blaster	3,5
S49	Aerobiz	6,0
S50	After Burner II	3,5
S51	Air Wolf	3,5
S52	Aladdin	6,0
S53	Aladdin II	9,5
S54	Alien III	3,5
S55	Alien Soldier	6,0
S56	Alien Storm	3,5
S57	Andretti Racing	6,0
S58	Andretti Racing	6,0
S59	Ani Maniacs	4,5
S60	Ani Maniacs	4,5
S61	Art Fighting	6,0
S62	Asterix II	6,0
S63	Barbie	4,5
S64	Barbie	4,5
S65	Bare Knuckle	3,5
S66	Bare Knuckle III	8,0
S67	Bare Knuckle III	8,0
S68	Bare Knuckle III	8,0
S69	Batman	3,5
S70	Batman & Robin	6,0
S71	Batman Forever	8,5
S72	Batman Return	4,5
S73	Batman Revenge of Jocker	6,0
S74	Battletech	6,0
S75	Battletoads	3,5
S76	Battletoads D.Dragon	4,5
S77	Beauty & Beast	4,5
S78	Beavis & Butthea	8,0
S79	Best of the Best	6,0
S80	Best of the Best	4,5
S81	Blades of Vevena	4,5
S82	Blood Shot	6,0
S83	Bonkers	4,5
S84	Bonkers	4,5
S85	Boogerman	8,6
S86	Bowling Championship	4,5
S87	Boxing	3,5
S88	Buba'n'Stix	4,5
S89	Buba'n'Stix	4,5
S90	Buble Squeak	3,5
S91	Bubsy II	6,0
S92	Bubsy II	6,0
S93	Bug's Bunny Double Trouble	6,0
S94	Bug's Bunny Double Trouble	6,0
S95	Bug's Life	8,6
S96	Bug's Life	8,6
S97	Caesar's palace	3,5
S98	Cagey Capers(Sylwe&Tweety)	6,0
S99	Cal 50 — Caliber Fifty	4,5
S100	Cal 50 — Caliber Fifty	4,5
S101	Camping Adventur	4,5
S102	Cannon Fodder	6,0
S103	Captain America	4,5
S104	Castle of Illusion	3,5
S105	Centurion	7,6
S106	Centurion	7,6
S107	Chase H.Q. II	3,5
S108	Cheese Cat-Astro	6,0
S109	Chessmaster	9,5
S110	Chiki Chiki Boys	4,5
S111	Clifhanger	4,5
S112	Combat Cars	6,0
S113	Comix Zone	6,0
S114	Comix Zone	6,0
S115	Contra Hard Corp	6,0
S116	Cool Spot	4,5
S117	Cool Spot II	8,5
S118	Corporation	6,0
S119	Cosmic Dizzy	4,5
S120	Cristal Pony Tal	4,5
S121	Crush Dummies	6,0
S122	Cutthroat Island	6,0
S123	D.J.Boy	3,5
S124	Dangerous Seed	3,5
S125	Dark Water	6,0
S126	Dark Water	6,0
S127	Demolition Man	6,0
S128	Desert Demolitio	4,5
S129	Desert Strike	4,5
S130	Device Crash	3,5
S131	Dick Tracy	3,5
S132	Dolphin	4,5
S133	Dolphin II	6,0
S134	Dolphin III (Jr)	4,5
S135	Donald	7,6
S136	Donkey Kong	9,0
S137	Doom Troopers	6,0
S138	Doom Troopers	6,0
S139	Double Dragon	3,5
S140	Double Dragon 3	6,0
S141	Double Dragon II	3,5
S142	Dr.Robotink's Machine	4,5
S143	Dracula	4,5
S144	Dragon (B.Lee)	6,0
S145	Dragon Ball Z II	6,0
S146	Duffy Duck	6,0

S147	Dune II	4,5
S148	Dune II	4,5
S149	Earth Worm Jim	8,5
S150	Earth Worm Jim 2	9,0
S151	F-117	6,0
S152	F-15	4,5
S153	F-15	4,5
S154	F-22	4,5
S155	F1	6,0
S156	F1 Hero	4,5
S157	Fantasia	3,5
S158	Fatman Fight	4,5
S159	FIFA'97	6,8
S160	FIFA'98	6,8
S161	FIFA'98	6,8
S162	Fighting Masters	3,5
S163	FlashBack	6,0
S164	Flinstones	3,5
S165	Flinstones	3,5
S166	Francenstein	6,0
S167	Francenstein	6,0
S168	Gargoyles	8,4
S169	Gemfire	8,0
S170	General Chaos	6,0
S171	General Chaos	6,0
S172	Generation Lost	4,5
S173	Genghis Khan II	7,2
S174	GhostBusters	3,5
S175	Golden Axe	3,5
S176	Golden Axe II	3,5
S177	Golden Axe III	4,5
S178	Goofy	4,5
S179	Goofy	4,5
S180	Granada	3,5
S181	Gunstar Heroes	4,5
S182	Gynoug	3,5
S183	Hang-on	3,5
S184	Hang-on	3,5
S185	Hercules II	8,5
S186	Herzog Zwei	3,5
S187	Hockey (M.Lemeix	7,3
S188	Home Alone II	3,5
S189	Hook	4,5
S191	Immortal	6,0
S192	Indy Car	6,0
S193	James Bond	3,5
S194	Joe & Mac	4,5
S195	Judge Dredd	6,0
S196	Judge Dredd	6,0
S197	Jungle Book	6,0
S198	Jungle Strike	6,0
S199	Jurassic Park	6,0
S200	Jurassic Park 3	9,0
S201	Jurassic Park 3	9,0
S202	Jurassic Park II	6,0
S203	Kawasaki	4,5
S204	Lemmings Trides	7,3
S205	Lethal Enforcers	6,0
S206	LHX Attack Chopp	4,5
S207	Liberty or Death	8,0
S208	Light Crusaders	9,0
S209	Lion King	8,5
S210	Lion King	8,5
S211	Lion King 2	6,0
S212	Lost Vikings	4,5
S213	Lotus 2	4,5
S214	Lotus 2	4,5
S215	Magic Adventure	3,5
S216	Master of Weapon	3,5
S217	Maximum Carnage	6,0
S218	Mega Lo Mania	4,5
S219	Mega Lo Mania	4,3
S220	Mermaid	3,5
S221	Mickey Mania	6,0
S222	Mickey's (Ultimate Challe)	6,0
S223	Micro Machines 2	4,5
S224	Micro Machines Military	6,0
S225	Midnight Resista	4,5
S226	Minnesotafats	4,5
S227	MK5 Mythologies SUB-ZERO	9,6
S228	Monaco	3,5
S229	Monaco II	4,5
S230	Monaco II	4,5
S231	Monopoly	3,5
S232	Mortal Kombat	6,0
S233	Mortal Kombat	6,0
S234	Mortal Kombat 3	10,0
S235	Mortal Kombat 3	10,0
S236	Mortal Kombat 3 Ultimate	10,0
S237	Mortal Kombat 3 Ultimate	10,0
S238	Mortal Kombat II	8,0
S239	Mr. Nutz	4,5
S240	Mulan	8,4
S241	Mutant Football	7,3
S242	Mutant Hockey	8,5
S243	NBA Basketball	3,5
S244	NBA'98	6,8
S245	NHL'98	7,6
S246	Nigel Mansel	4,5
S247	Nigel Mansel	4,5
S248	Operation Europe	7,6
S249	Out Run	3,5
S250	Outrun 2019	6,0
S251	Pagemaster	6,0
S252	Pagemaster	6,0
S253	Panic on Funkotr	6,0
S254	Paperboy	3,5
S255	Phantasy Star II	6,0
S256	Phantasy Star III	8,4
S257	Phantom 2040	6,0
S258	Pink Goes to Hollywood	4,5
S259	Pink Goes to Hollywood	4,5
S260	Pinoccio	8,8
S261	Pirates	4,5
S262	Pocahontas	8,5
S263	Poket Monsters	9,6
S264	Poltorguest	6,0
S265	Poltorguest	6,0
S266	Populous II	6,0
S267	Power Instinct	6,0
S268	Power Monger	4,5
S269	Power Monger	4,5
S270	Power Ranger Fight Edition	6,0
S271	Power Rangers	6,0
S272	Primal Rage	7,8
S273	Prince	4,5
S274	Pro Am Champions	4,5
S275	Punisher	6,0
S276	Quack Shot	3,5
S277	Quack Shot	3,5
S278	Rambo 3	3,5
S279	Red Zone	6,0
S280	Red Zone	6,0
S281	Ristar	6,0
S282	Ristar	6,0
S283	Road Rush 3	6,0
S284	Road Rush 3	6,0
S285	Road Rush II	4,5
S286	Robocop III	3,5
S287	Robocop III	3,5
S288	Robocop vs Terminator	6,0
S289	Rock'n'Roll Raci	4,5
S290	Rocky & Bull	3,5
S291	Royal Rumble	6,0
S292	Samurai Spirits	6,8
S293	Scooby Doo	6,0
S294	Scooby Doo	7,3
S295	Sea Quest	6,0
S296	Shadow Dancer	3,5
S297	Shining Force II	8,5
S298	Shinobi III	4,5
S299	Shuq-Fu	8,0
S300	Side Pocket	4,5
S301	Simpson	3,5
S302	Skeleton Crew	6,0
S303	Skeleton Crew	6,0

S304	Snooker	4,5
S305	Snooker	4,5
S306	Soccer DeLuxe Super Star	6,0
S307	Soldiers of Fort	6,0
S308	Soldiers of Fort	6,0
S309	Sonic 2	4,5
S310	Sonic 3	6,0
S311	Sonic 3D Blast	9,9
S312	Sonic 3D Blast	9,9
S313	Sonic Hedgehog	3,5
S314	Sonic Knucle	6,0
S315	Sonic Knucle	6,0
S316	Soul Blade	4,5
S317	Spider Man	3,5
S318	Spider man IV separetion	9,0
S319	Spider man vs X-men	6,0
S320	Splatter House	6,0
S321	Squirell King	6,0
S322	Star Gate	6,0
S323	Story of Thor	11,2
S324	Street Fighter II	6,0
S325	Street of Rage 2	6,0
S326	Street Smart	3,5
S327	Sunset Riders	3,5
S328	Super Hydlide	4,5
S329	Super Man	4,5
S330	Super Man	4,5
S331	Super Man 2	6,0
S332	Super Mario Brot	6,0
S333	Super Shinobi	3,5
S334	Superbattle Ship	3,5
S335	Superbattle Ship	3,5
S336	Superbattle Tank	3,5
S337	Syndicate	6,0
S338	Tale Spin	3,5
S339	Tale Spin	3,5
S340	Taz	6,0
S341	Tazmania	3,5
S342	Tekken 2 vs Virtua Fighter	8,0
S343	Tennis (Wimbledo	4,5
S344	Tennis IMG Int'l Tour	6,0
S345	Terminator II	6,0
S346	Tetris	3,5
S347	Theme Park	6,0
S348	Tiny Toon	3,5
S349	Tiny Toon	4,5
S350	Tom & Jerry	4,5
S351	Top Gear II	4,5
S352	Toy Story	9,5
S353	True Lies	6,0
S354	True Lies	6,0
S355	Turtle	4,5
S356	Turtle Fighter	6,0
S357	Ultra Man	3,5
S358	Undead Line	4,5
S359	Ungharted Waters	8,5
S360	Urban strike	6,0
S361	V.R.Troppers	6,0
S362	Vector Man	6,0
S363	Vector Man	6,0
S364	Vector Man 2	7,3
S365	Verytex	3,5
S366	View Point	6,0
S367	Virtua Fighter 2	8,8
S368	Wardner Special	3,5
S369	Warlock	6,0
S370	Warlock	6,0
S371	Warlock	6,0
S372	Werstle Mania	10,0
S373	Wheel of Fortune	3,5
S374	Wolwerine	6,0
S375	World of Illusion	4,5
S376	World of Illusion	4,5
S377	Worms	8,7
S378	Worstle Ball	3,5
S379	Wrestle Mania	10,1
S380	Wrestle Mania	10,1
S381	X-men II (Clone Wars)	6,0
S382	X-men II (Clone Wars)	6,0
S383	Young Indiana Johnes	3,5
S384	Young Indiana Johnes	3,5
S385	Zero	6,0
S386	Zero Tolerance	6,0
S387	Zero Tolerance Beyond	10,5
S388	Zombies	4,5
S389	Zombies	4,5
S190	Hurricanes	4,5

ЦИФРОВОЙ ЛИНГАФОН – ПОЧТОЙ

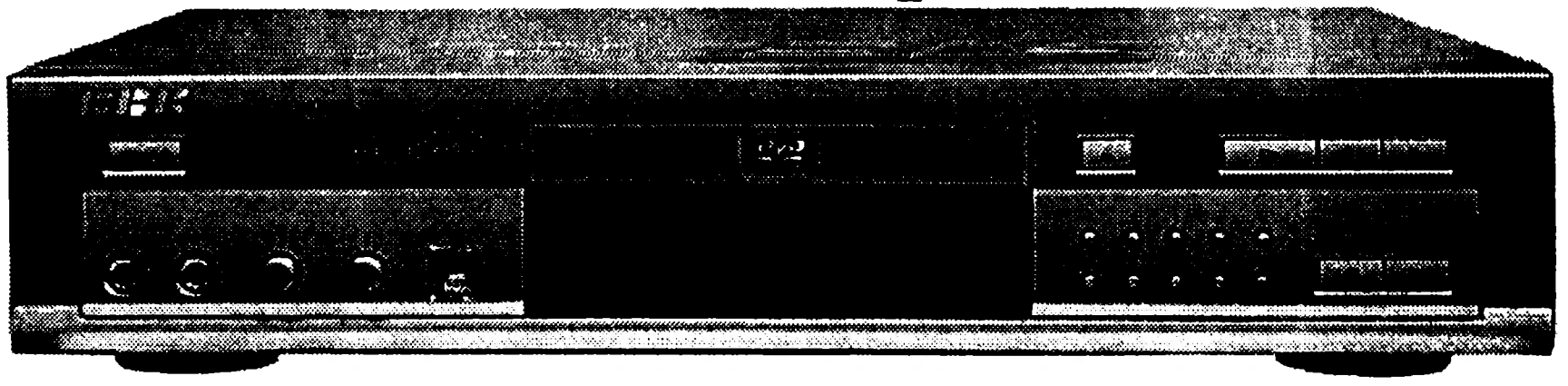
Цифровой лингафон – устройство для обучения языкам

1. Многократное воспроизведение участка кассеты
2. Автоматическая фрагментация текста на сентагмы
3. Выделение фрагментов кассеты и голосового сообщения
4. Замедление скорости повторения
5. Сравнение прослушенного участка кассеты и голосового сообщения
6. Наличие FM-приемника, плейера

Л-684	Цифровой лингафон ВК - 684 -	41 у.е.
Л-782	Цифровой лингафон ВК - 782 -	45 у.е.
Л-786	Цифровой лингафон ВК - 786 -	48 у.е.
Л-787	Цифровой лингафон ВК - 787 -	56 у.е.
ЯА	Английский за 3 недели + 2 кассеты -	11,5 у.е.
ЯФ	Французский за 3 недели + 2 кассеты -	11,5 у.е.
ЯН	Немецкий за 3 недели + 2 кассеты -	11,5 у.е.
ЯИс	Испанский за 3 недели + 2 кассеты -	11,5 у.е.
ЯИт	Итальянский за 3 недели + 2 кассеты -	11,5 у.е.
ЯИд	Итальянский в диалогах видеокассета -	6,5 у.е.
ЯНд	Немецкий в диалогах видеокассета -	6,5 у.е.
ЯФд	Французский в диалогах видеокассета -	6,5 у.е.
ЯАо	Английский для общения (Игнатова) -	14,5 у.е.

Домашний кинотеатр BBK

от 165 у. е.



ХАРАКТЕРИСТИКИ	AB 903 KBS	AB 908 CD-RW	AB 908 S	BBK 921S
Воспроизведение дисков в форматах DVD, Super VCD, VCD, CD, MP3, Dr. OKO	есть	есть	есть	есть
Система Dual-Laser-Head автоматически обеспечивая возможность воспроизведения дисков CD-R и CD-RW;	есть	есть	есть	есть
Звуковые технологии RealSonic	есть	есть	есть	есть
9 видов surround (звук вокруг)	есть	есть	есть	есть
7-полосный цифровой эквалайзер с возможностью индивидуальной настройки;	есть	есть	есть	есть
Мультизоновые, мультисистемные	есть	есть	есть	есть
Встроенный DVD-loader Panasonic с новейшими голографическими технологиями;	есть	есть	есть	есть
Встроенный декодер Dolby Digital (AC-3) и отдельный звуковой выход 5.1 CH;	есть	есть	есть	есть
Профессиональные функции КАРАОКЕ;	есть	есть	есть	есть
Встроенная цифровая память для записи собственной песни;	есть	–	есть	есть
Защита от просмотра детьми нежелательных дисков;	есть	есть	есть	есть

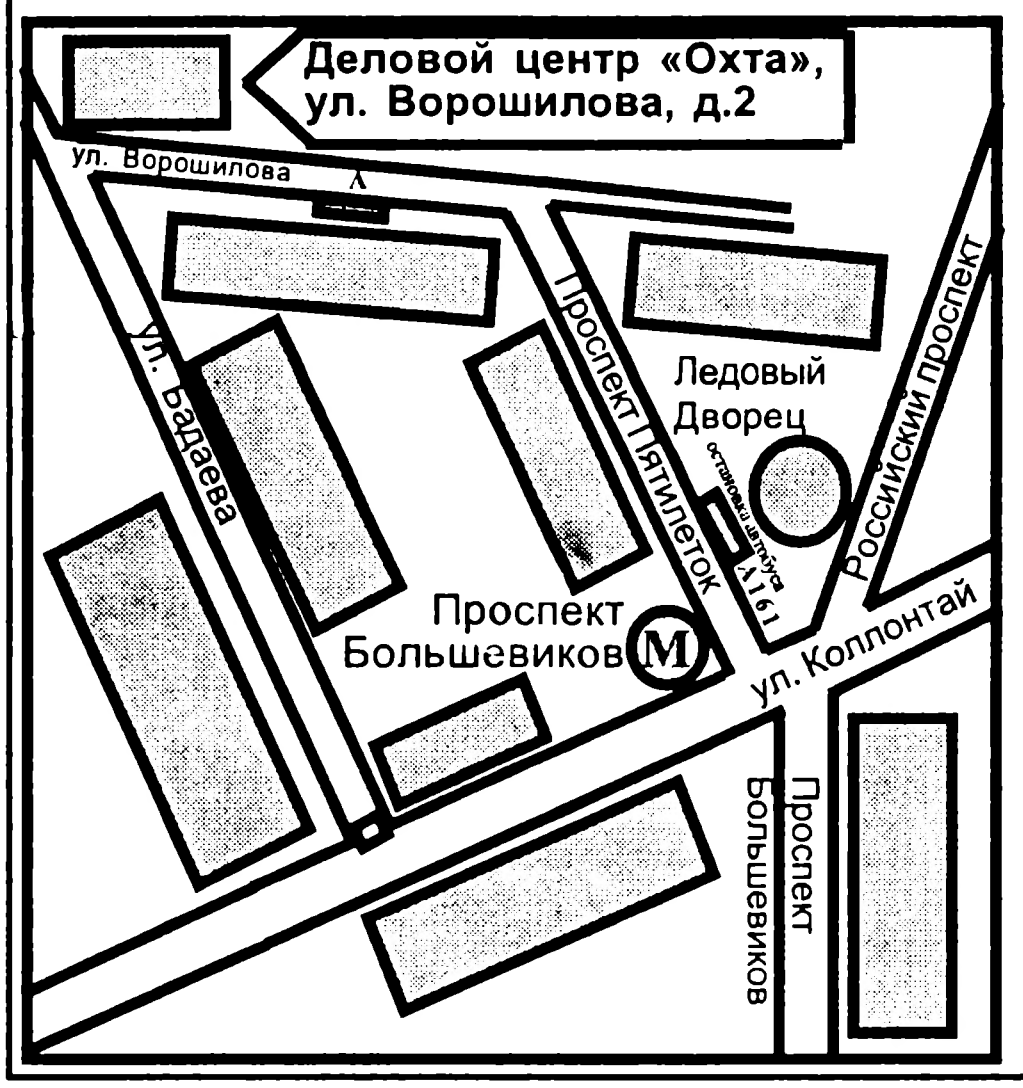
Комплект акустики для Домашнего Кинотеатра

от 110 у. е.

В состав комплекта входят следующие компоненты:
Фронтальные громкоговорители — BS809
Центральный громкоговоритель — BSC09
Громкоговорители «окружающего звука» — BSC09
Сабвуфер — BSD01
Сабвуфер BSD01
10-ти дюймовый низкочастотный излучатель
Функции регулировки фазы и частоты
Стереофонический выход
Низкочастотный выход
Низкое выходное сопротивление
Дизайн — компонент Домашнего Кинотеатра

Домашний кинотеатр Вы сможете купить в Санкт-Петербурге:
Центр Видеоигр — наб. р. Фонтанки, д. 36, тел. (812) 272-83-77
Сеть магазинов «Техношок», тел. (812) 325-20-45
Сеть магазинов «Витязь», тел. (812) 442-00-11
Сеть магазинов «Горизонт», тел. (812) 552-35-21
По вопросам оптовой продажи (812) 440-51-32

Центр оптовой продажи видеоигр в Санкт-Петербурге



ПРОДАЖА ПРИСТАВОК, АКСЕССУАРОВ, КАРТРИДЖЕЙ И КНИГ С ОПИСАНИЕМ ВИДЕОИГР ПРОДАЖА ПО ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫМ ЗАЯВКАМ

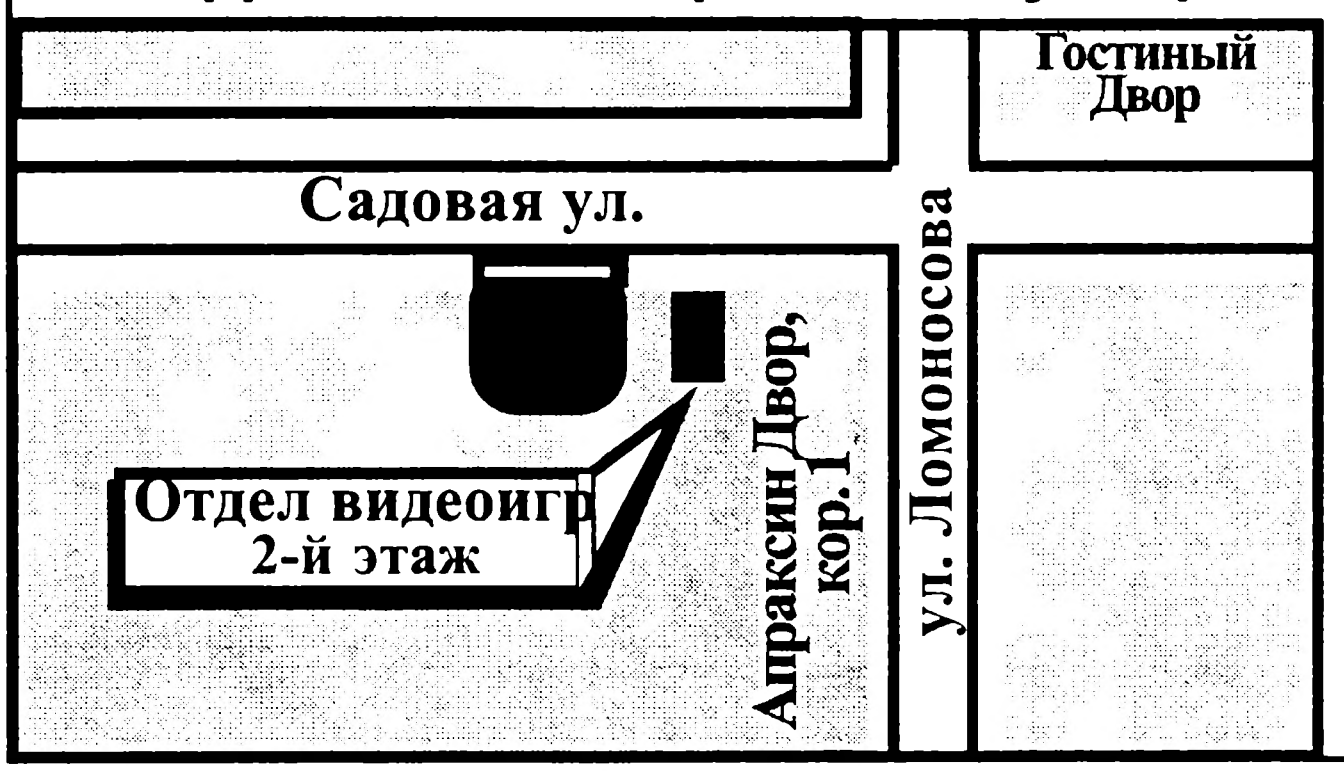
Магазин находится по адресу:
Санкт-Петербург, ул. Ворошилова, д.2, Деловой центр «Охта», 1 этаж.

Телефон:
(812) 440-5130,
(812) 440-5132
E-mail: abci@peterlink.ru
Информацию о нас Вы найдете на сайте: www.nevavisit.narod.ru

ОТДЕЛ ВИДЕОИГР

DREAMCAST, SONY PLAYSTATION, SEGA, DENDY

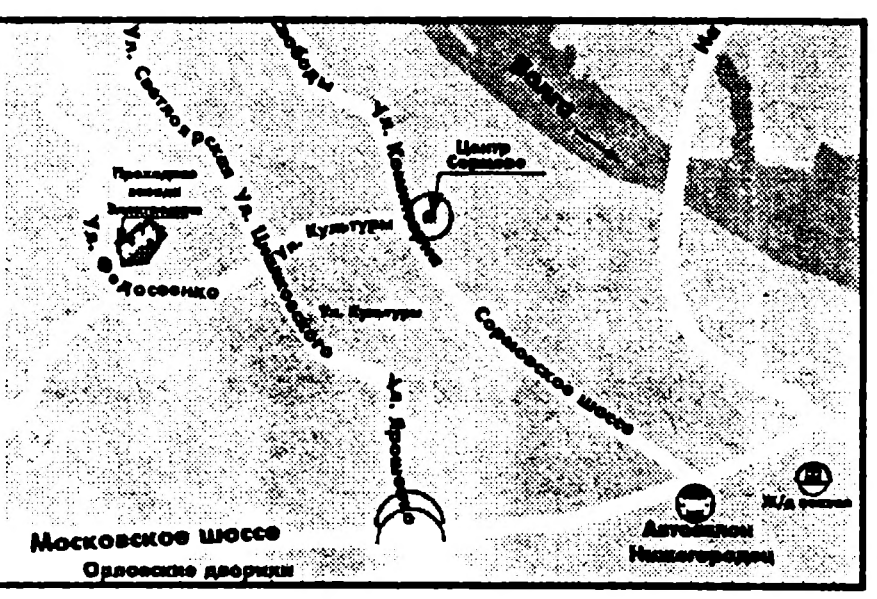
Игровые телевизионные приставки, картриджи, аксессуары
Цифровые лингафоны для ускоренного изучения языка



Ремонт видеоприставок
Раскодировка Sony PS
Наш адрес: С-Петербург, Садовая ул.. 28/30, Апраксин Двор, кор. 1 «Центр видеоигр», ст. М «Гостиный двор», «Сенная пл.».
Режим работы: с 11.00 до 19.00, без обеда
справки по телефону: 272-83-77

ЦЕНТР ВИДЕОИГР В НИЖНЕМ НОВГОРОДЕ

г. Нижний Новгород,
ул. Федосеенко, д. 64
Телефон (8312) 29-71-63,
(8312) 29-71-95
E-mail: nnd@dreamarena.ru



Наш журнал Вы можете купить:

г. Санкт-Петербург, ул. Ворошилова, д. 2, деловой центр «Охта»,
1-й этаж, тел. 440-51-30, 440-51-32; E-mail: abci@peterlink.ru
г. Санкт-Петербург, наб. реки Фонтанки, д. 36, Центр видеоигр,
тел.272-8377; E-mail:neva-visit@peterlink.ru
г. Екатеринбург, ул. Кирова, 28, (проходная завода ВИЗ, тел. 2-13),
тел. 58-12-13; E-mail: viv@mail.utnet.ru
г. Ростов-на-Дону, ул. Немировича Данченко, д. 78/6, тел. 44-73-37;
E-mail: Valer@aaanet.ru
г. Новосибирск, ул. Петухова, д. 51 (вн. тел. 18-65), тел. 8-902-911-63-44;
E-mail: wenderer@online.nsk.su
г. Нижний Новгород, ул. Федосеенко, д.64, тел. (8312) 29-71-63,
(8312) 29-71-94; E-mail: nnd@dreamarena.ru
г. Саратов, м-н «Дом Dendy», тел. (8452) 29-06-08;
м-н «Аркада», тел. (8452) 27-54-75;
пав-он «Спектр» «Детский Мир», галерея 1 этаж, 2 линия
E-mail: ivan7@rsm.ru

Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive

Руководитель проекта ***Кевлюк А. А.***

Корректор ***Лытаева М. Л.***
Компьютерная верстка и дизайн ***Шундалова Л. Ю.***
Художественное оформление обложки ***Полянский Д. В.***

Подписано в печать 16.05.2002. Формат 70x100/16.
Бумага газетная. Печать офсетная. Объем 26 п.л.
Тираж 5 000. Зак. № 704.

Лицензия ЛП №000254 от 16.09.99 г. Выдана Северо-Западным региональным управлением Государственного комитета Российской Федерации по печати (г. Санкт-Петербург).
БООИ «Нева-Визит». 194100 С-Пб, ул. Новолитовская, 15.

Отпечатано с готовых диапозитивов в ФГУП ордена Трудового Красного Знамени «Техническая книга» Министерства РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций
198005, г. Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29